



Nelly Sääksjärvi

Opas 3D- ja animaatioportfolion suunnitteluun

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Medianomi (AMK)
Viestinnän koulutusohjelma
Opinnäytetyö
15.12.2011

Tekijä(t) Otsikko	Nelly Sääksjärvi Opas 3D- ja animaatioportfolion suunnitteluun
Sivumäärä Aika	34 sivua + 1 liite 15.12.2011
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaro Lehtonen
<p>Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, mitä työnantajat haluavat nähdä työnhakijan portfolioissa ja mitä 3D-grafiikan ja animaation opiskelijan kannattaa sisällyttää omaan portfolioonsa hakiessaan töitä. Työssä käydään läpi digitaalisen portfolion suunnitteluvaiheet: missä muodossa portfolio kannattaa esittää, minkälaiset työt siihen tulisi valita, kuinka monta teosta siinä tulisi olla ja mitä kannattaa ottaa huomioon työnäytteissä. Lopuksi vielä käydään läpi, miten oman portfolionsa saa esille, eli miten se levitetään yleisölle ja lähetetään työnantajille. Opinnäytetyön tarkoituksena on toimia oppaana omaa portfolioaan tehdessään.</p> <p>Tutkimusta tehtiin lähettämällä kyselylomake suomalaisille animaatiostudioille, mainostoimistoille ja peliyhtiöille. Kyselylomake sisälsi viisi monivalintakysymystä portfolion teosta ja sisällöstä. Lisäksi haastateltiin animaatiostudio Anima Vitaen Sini Lindberg-Soinista, animaatiostudio Undon Mari Hakalaa ja Iiro Harraa sekä Rovion Ilmari Hakkolaa. Aiheesta on myös kirjoitettu englanniksi paljon kirjallisuutta, johon perehdyttiin.</p> <p>Lopputuloksena syntyi opas 3D-visualisoinnin ja -animoinnin opiskelijoille digitaalisen portfolion tekoon. Ohjeita voi soveltaa omaa portfolioa tehtäessä sisällöstä ja muodosta riippumatta. Työ auttaa siis tekijää valitsemaan optimaalisia työnäytteitä portfolioon ja saamaan ne esille.</p>	
Avainsanat	portfolio, showreel, 3d, animaatio, työelämä

Author(s) Title	Nelly Sääksjärvi Guide for designing a 3D and animation portfolio
Number of Pages Date	34 pages + 1 appendix 15 th December 2011
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Degree programme in Media
Specialisation option	3D animation and visualization
Instructor(s)	Jaro Lehtonen, Senior Lecturer
<p>The aim of this thesis was to study what employers want to see in their applicant's portfolio and also what a 3D-graphics and animation student should put in their portfolio when applying for a position. The thesis illustrates the different stages of designing a portfolio: in which form it should be presented, which productions to pick, how many works a portfolio should consist of, and what to focus on in your portfolio. In addition, this thesis addresses how to get attention to your portfolio, how to present your portfolio to an audience, and how to send it to the employer. The purpose of this thesis is to work as a guide for making your own portfolio.</p> <p>The research was conducted by sending a questionnaire to Finnish animation studios, advertising agencies and game companies. The questionnaire consisted of five multiple-choice questions about designing a portfolio. In addition, interviews were made with animation studio Anima Vitae's Sini Lindberg-Soininen, animation studio Undo's Mari Hakala and Iiro Harra, and Rovio's Ilmari Hakkola. In addition, the author studied a great deal of literature that had been written about the topic.</p> <p>As a result of the research, a guide for 3D animation and visualization students regarding designing a portfolio was created. The results of the research can be adapted to a portfolio, regardless of its content and form. This thesis helps the artist to choose ideal works for the portfolio and present them in an effective manner.</p>	
Keywords	portfolio, showreel, 3d, animation, working life

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Työn tausta ja tarkoitus	1
1.2	Aineiston hankinta	2
1.3	Työn keskeisiä käsitteitä	4
2	Suunnitteluvaihe	5
2.1	Miksi portfolion teko kannattaa?	5
2.2	Muoto	6
2.3	Erikoistumisalue ja kohdeyleisö	7
2.4	Työnäytteiden valitseminen ja organisointi	9
3	Portfolion sisältö	11
3.1	3D-mallit	11
3.2	Animaatiot	13
3.3	Rigit	14
3.4	Tehosteet	15
3.5	Valot ja renderöinti	16
3.6	Teksti	16
3.7	Showreel ja sen sisältö	17
3.7.1	3D-mallit	19
3.7.2	Animaatiot	20
3.7.3	Rigit	21
3.7.4	Tehosteet	22
3.7.5	Valot ja renderöinti	22
3.7.6	Musiikki	23
3.7.7	Teksti	23
4	Portfolion levitys	24
4.1	Levitys internetissä	24
4.2	Lähtettäminen työnantajalle	25
5	Esimerkkejä digitaalisista portfolioista	26
6	Yhteenveto ja pohdinta	29
	Lähteet	33

Haastattelut	33
Kuvalähteet	33
Hyödyllisiä linkkejä	34
Liitteet	
Liite 1. Kyselylomake	

1 Johdanto

Tulen opinnäytetyössäni keskittymään digitaalisen portfolion suunnitteluun ja siihen, mitä 3D-grafiikan ja animaation opiskelijan kannattaa sisällyttää omaan portfolioonsa. Portfolioon kerätään parhaimmat työnäytteet omista taidoista ja sitä käytetään apuna töitä haettaessa. Digitaalisella portfoliolla tarkoitetaan työkansiota, joka on nähtävissä digitaalisessa mediassa, kuten internetissä tai CD- tai DVD-levyllä. Opinnäytetyössäni keskityn enimmäkseen nettiportfolion suunnitteluun.

Aluksi käyn läpi, miksi digitaalisen portfolion tekeminen on hyödyllistä. Sitten aion kertoa itse portfolion teon ensimmäisestä vaiheesta, suunnitteluvaiheesta: mainitsen, mitä alan työnantajat haluavat työnhakijan portfolion sisältävän, millaisessa muodossa portfolion tulee olla ja mitä asioita kannattaa välttää. Myöhemmin käyn erikseen läpi portfolion sisällön, eli 3D-mallinnukset, animaatiot ja tekstit. Käsittelen myös showreelin sisältöä ja sen tärkeyttä 3D-grafiikan ja animaation opiskelijan portfolioissa. Showreel on video, johon kootaan parhaat palat töistä, jotta työnantaja saisi kätevästi ja tehokkaasti nähdä kyseisen henkilön taidot. Tämän jälkeen kerron, miten oman portfolion saa esille, eli miten se levitetään yleisölle ja lähetetään työnantajille. Lopuksi näytän vielä esimerkkejä onnistuneista portfolioista, joista voi ottaa mallia.

Tässä työssä en aio käsitellä digitaalisen portfolion teknistä tuottamista. Eli siis aio antaa ohjeita, miten omat nettisivut tehdään tai miten showreel leikataan yhteen tietokoneohjelmalla. Suurin osa alan opiskelijoista on teknisesti taitavia ja osaa laittaa materiaalia internetiin. Monet osaavat myös tehdä omia nettisivuja ja yleensä joillakin jo on sellaiset. Jos työskentelee animaation parissa, oppii nopeasti leikkaamaan oman showreelinsä. Työni on opas nimenomaan 3D-visualisoinnin ja -animoinnin opiskelijoille, mutta tietoja voi toki soveltaa tehtäessä omaa portfolioa sisällöstä ja muodosta riippumatta.

1.1 Työn tausta ja tarkoitus

Opiskellessani 3D-visualisointia ja -animointia Metropolia Ammattikorkeakoulussa huomasin, että harvalla oppilaalla on omat nettisivut, saati sitten työnäytteitä netissä.

Mielestäni tämä oli outoa, sillä omien töiden laittaminen yleiseen levitykseen on alallamme todella tärkeää. Vasta sitten, kun on aika hankkia harjoittelupaikka tai viimeistään valmistumisen jälkeen töitä hakiessa monelle tulee kiire valita parhaat työt ja tehdä niistä toimiva kokonaisuus työnantajalle. Tämä heikentää mahdollisuuksia saada harjoittelu- tai työpaikka. Portfolion teko pitäisi siis aloittaa jo opiskeluaikana. Moni ei tiedä, mitä pitää koota omaan portfolioon, esimerkiksi minkälaisia kuvia ja kuinka monta, minkä tyylinen showreel pitäisi tehdä ja miten pitkä. Tämä on myös yksi syy tämän opinnäytetyön tekemiseen. Haluaisin, että opiskelijat voisivat käyttää työtäni ohjeena omaa portfolioaan tehdessään ja ymmärtää, miten tärkeä se on.

Itselläni on jo pitkään ollut internetissä oma portfolio, johon olen laittanut tekemiäni kuvia, animaatioita sekä tietoa itsestäni. Olen myös laittanut töitäni esille eri internetgallerioihin (esimerkiksi www.deviantart.com), joissa voi julkaista omia töitään ja myös kommentoida muiden töitä. Olen siis jo kauan työskennellyt oman portfolioni kanssa, mutta en ole koskaan ottanut tarkemmin selvää, mitä mieltä työnantajat ovat työnhakijoiden nettiportfolioista ja showreeleista, ja mitä aiheesta on kirjoitettu. Siksi valitsin opinnäytetyöni aiheeksi digitaalisen portfolion teon. Halusin ottaa asiasta enemmän selvää ja kysyä työnantajilta heidän mielipiteitään.

Työn tarkoitus on kertoa opiskelijoille miten tärkeä portfolio on tulevaisuutta ajatellen ja antaa heille kätevä ja loogisesti etenevä ohjekokonaisuus portfolion ja showreelin teosta. Samalla saan itse vinkkejä siitä, miten minun kannattaisi parantaa omaa portfolioitani ja mitä työnantajat haluavat nähdä siinä.

1.2 Aineiston hankinta

Ajattelin, että paras tapa saada hyvää ja ajankohtaista materiaalia on yksinkertaisesti lähestyä 3D-alan yhtiöitä kyselyllä. Kyselyn laatiminen on tehokas tapa kerätä tietoa useilta henkilöiltä. Hyvän kyselyn laatimiseen menee aikaa, mutta tällainen aineisto on helppo kerätä ja lisäksi sen voi analysoida digitaalisesti. Kysymyksien selvyys ja lyhyys ovat tärkeitä ominaisuuksia kyselylomakkeessa. Monivalintakysymykset helpottavat vastaajia valitsemaan vastauksen sen sijaan, että pitäisi vastata omin sanoin. (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2007, 186-196.)

Tätä tutkimusta varten lähetin 50 suomalaiselle animaatiostudiolle, mainostoimistolle ja peliyhtiölle kyselylomakkeen, joka sisälsi viisi monivalintakysymystä portfolion teosta ja sisällöstä. 25 vastasivat kyselyyn. Ensimmäiseksi kysyin, missä muodossa he mieluiten vastaanottavat portfolion. Vaihtoehtoina olivat paperiversio, CD-levy, DVD-levy tai muistitikku, sähköpostitse ja nettisivut. Yleispätevät ja helpoimmat kysymykset kannattaa sijoittaa kyselyn alkupuolelle (Hirsjärvi ym. 2007, 198). Seuraavaksi kysyin, montako työnäytettä heidän mielestään portfoliossa tulisi olla. Opiskelijat miettivät usein tätä portfoliota tehdessä. Vaihtoehtoina olivat 1-5, 5-10, 10-15, 15-20 ja yli 20 kappaletta. Tiedustelin myös tulisiko portfolion sisältää työnäytteiden lisäksi myös teoksien eri työvaiheet, luonnoksia, tekijän kuva, CV, suosittelija tai showreel. Halusin saada selville jos työnantajat haluavat nähdä portfoliossa muutakin, kuin pelkkiä työnäytteitä. Kysyin myös showreelin sopivaa pituutta, ja annoin seuraavat vastausvaihtoehdot: 0:15-0:30, 0:30-1:00, 1:00-1:30, 1:30-2:00 tai yli kaksi minuuttia? Moni tekijä pohtii showreelin sopivaa pituutta. Viimeisenä kysymyksenä oli: mitä ominaisuutta työntekijä arvostaa eniten hakijan portfoliotöissä? Vaihtoehtoina olivat luovuus ja omaperäisyys, taito- ja tekninen osaaminen, monipuolisuus tai visuaalinen tyyli. Minua kiinnosti tietää, suosivatko työnantajat tiettyä ominaisuutta hakijassa.

Osallistujat saivat vastata kyselyyn anonyymisti. Osa vastaajista lähetti myös sähköpostia, missä he kommentoivat kyselyä ja tarkensivat vastauksiaan. Kyselylomake löytyy opinnäytetyön lopussa liitteenä (liite 1). Kyselylomakkeen lisäksi haastattelin harjoittelupaikkani, animaatiostudio Anima Vitaen tuotantopäällikköä Sini Lindberg-Soinista, animaatiostudio Undon Mari Hakalaa ja Iiro Harraa sekä Rovion Ilmari Hakkolaa. Halusin saada opinnäytetyössäni esille työnantajien omia kokemuksia ja mielipiteitä aiheesta.

Aiheesta ei juuri löydy suomenkielistä kirjallisuutta. Portfolion ja showreelin tekoa saa siis yleensä itse pohdiskella. Neuvoa kannattaa kysyä muilta alan ihmisiltä ja ottaa heiltä mallia. Englanniksi on taas kirjoitettu aiheesta paljon. Cynthia L. Baronin kirjoittama *Designing a Digital Portfolio* on saanut paljon hyviä arvosteluja, joten tilasin sen itselleni. Kirja osoittautui mainioksi teokseksi käyttää apuna tämän opinnäytetyön kirjoittamisessa. *Computer Arts* -lehti käsittelee nimensä mukaisesti tietokoneella tehtyä taidetta. Lehdessä on pariin otteeseen keskitytty portfolion ja showreelin tekoon, mutta melko niukasti. Lehden tiimoilta on tosin tehty erikoisnumero, *Computer*

Arts Projects, joka keskittyy pelkästään portfolion tekoon. Erikoisnumero sisältää mm. ohjeet showreelin tekoon. Näiden lisäksi löysin Metropolian Tikkurilan yksikön kirjastosta lisää portfolion teosta kertovia teoksia. Harold Lintonin teos Portfolio Designs käsittelee arkkitehtien portfolioita ja Maura Kellersin Design Matters: Portfolios kertoo graafisten suunnittelijoiden portfolioista, mutta silti nämäkin teokset olivat hyödyksi tehdessäni tätä tutkimusta. Vaikka Lintonin teos on kirjoitettu jo vuonna 1996, siinä mainitaan digitaalinen portfolio ja sen suosion nousu.

1.3 Työn keskeisiä käsitteitä

Opinnäytetyössäni käytän monia termejä jotka ovat tavallisia 3D-grafiikan alalla. Seuraavassa kuvailen kyseisiä termejä lyhyesti.

3D-grafiikka - kolmiulotteinen grafiikka, joka on luotu yleensä tietokoneohjelmalla noudattaen kolmea tilaulottuvuutta.

Polygoni – 3D-objekti muodostuu monesta monikulmiosta eli polygonista. Mitä enemmän polygoneja objektissa on, sitä raskaampi se on.

Reel breakdown – lista, jossa esitellään yksitellen showreelin työt. Listassa mainitaan yleensä myös oma työpanos teoksessa.

Renderöinti – 3D-objektien laskeminen 2D-kuvaksi.

Rigi – 3D-objektin, yleensä hahmon, alla oleva luuranko, jolla voi ohjata mallia ja tällä tavalla esimerkiksi animoida hahmoa.

Showreel (demoreel) – video, johon esimerkiksi animaattori tai näyttelijä on laittanut parhaat työnäytteensä.

Tekstuuri – 3D-mallin päällä oleva 2D-kuva.

Wireframe – 3D-objektin rautalankamalli, joka näyttää, miten objekti on mallinnettu.

2 Suunnitteluvaihe

Ennen kuin alkaa tehdä portfoliotaan, kannattaa varata aikaa sen ideoimiseen. On hyvä miettiä etukäteen sisällön määrää, tavoitteita ja omia arvoja työnteon suhteen. (Computer Arts 2011b.) Portfolion teossa pyritään katsomaan itseään ja teoksiaan objektiivisesta näkökulmasta sekä löytämään omat vahvuudet (Linton 1996, 22). Tässä luvussa käyn läpi seuraavia pohdinnan arvoisia aiheita: missä muodossa portfolio kannattaa esittää, minkälaiset työt siihen tulisi valita ja kuinka monta teosta siinä tulisi olla?

2.1 Miksi portfolion teko kannattaa?

Portfolio on kokoelma tekijänsä parhaimmista töistä. Kaikkien, jotka työskentelevät kuvien kanssa, oli kyseessä sitten graafinen suunnittelija, elokuvantekijä, animaattori tai valokuvaaja, tulee töitä hakiessa esitellä edellisiä töitään. Työnäytteillä on jopa suurempi merkitys kuin hakijan CV:llä. Harold Linton (1996, 22) luonnehtii portfolion olevan graafinen historia taidoista, jolla haluaa erottua joukosta. Ennen vanhaan työnantajalle toimitettiin paperiversio portfoliosta, kun taas nykyään tekijällä odotetaan olevan työnäytteitä netissä - mieluiten omat nettisivut - jotka toimivat portfoliona. Digitaalisten kuvien kanssa työskentelevällä henkilöllä odotetaan olevan digitaalinen portfolio, joka on yleensä saatavilla internetissä.

Miksi tulisi tehdä digitaalinen portfolio? Eikö voisi hyvin pärjätä pelkillä työnäytteillä? Suomalaisille 3D-alan yhtiöille lähettämäni kyselylomakkeen tuloksien mukaan suurin osa vastaajista vastaanottaa mieluiten digitaalisen portfolion, joka on netissä. Vastaajien mielestä hajanaiset työnäytteet, joita ei ole koottu yhteen kokonaisuudeksi ja lähetetty sähköpostitse unohtuvat helposti, eikä niitä löydetä myöhemmin. Digitaalisen portfolion sen sijaan muistaa paljon paremmin ja se on paljon vahvempi näyte tekijänsä kyvyistä. Digitaalinen portfolio on sekä tekijälle että työnantajille kätevin tapa käsitellä työnäytteitä. Paras paikka portfoliolle on Internet, missä työnantajat saavat heti selville tekijän taidot (Computer Arts 2011b).

Showreel on myös yksi portfoliomuoto: siinä näytetään työt videomuodossa. Animaattoreille ja muille, jotka työskentelevät liikkuvan kuvan kanssa showreel on

nykyään välttämättömyys. Monelle työnantajalle riittää pelkästään showreel, ja yleensä he tekevät päätöksensä sen perusteella.

Designing a Digital Portfolion kirjoittaja Cynthia L. Baron (2010) sanoo, että digitaalinen portfolio on tie työelämään ja välttämättömyys, jos tahtoo menestyä alalla. Harvalla on kuitenkaan digitaalista portfolioa. Työnäytteiden kokoaminen ja liittäminen portfolioon ja niiden valitseminen jää helposti tekemättä silloin, kun ei ole aktiivisesti etsimässä töitä. Opiskelijan pitäisi aloittaa portfolion teko jo ennen kuin valmistumista, sillä heti valmistumisen jälkeen olisi tärkeää saada töitä. Portfolion päivittäminen unohtuu myös usein, jos on jo töissä. Silloin pitää muistaa, että tämän alan työt voivat usein olla projektiluonteisia, eikä enää viiden kuukauden päästä ei ehkä ole töitä. Jos tekee töitä freelancerina eli monelle eri työnantajille ilman vakituista paikkaa, portfolio on välttämättömyys. (Baron 2010, 5-20.)

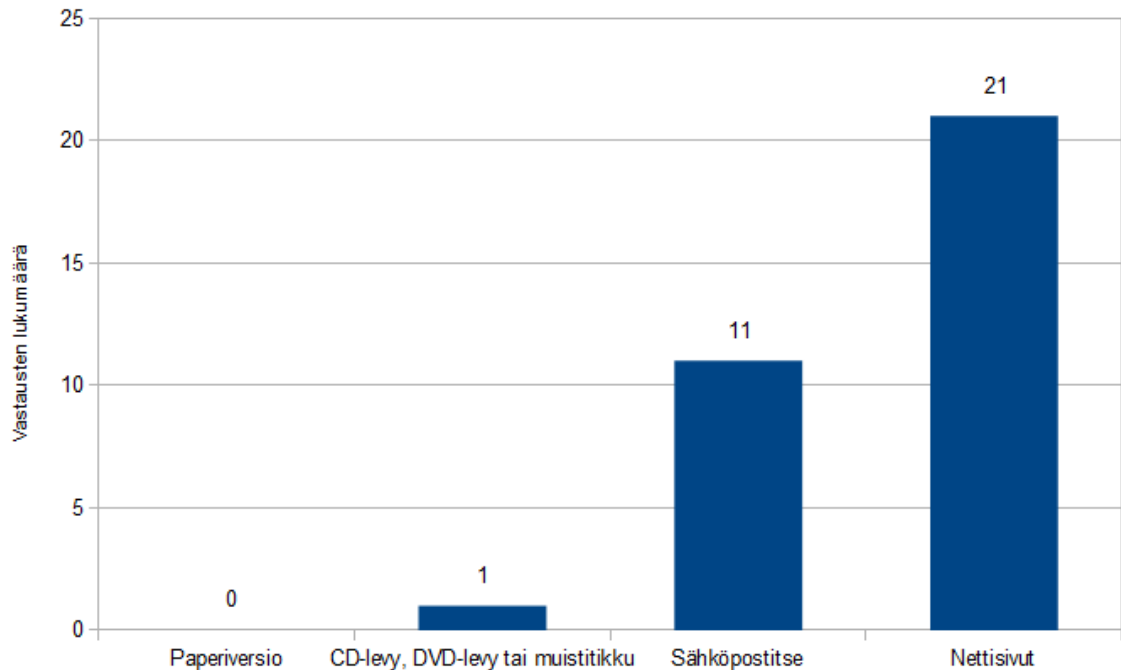
Portfolio on ennen kaikkea sijoitus tulevaisuuteen. Se tarvitsee tehdä kunnolla vain kerran, jonka jälkeen sitä voi päivittää uusilla töillä. Portfolion ensimmäinen versio kannattaa tehdä jo opiskelujen aikana, jotta työt ja niiden taustat ovat vielä tuoreena muistissa. Vaikka tämä vaatiikin paljon aikaa, se on ehdottomasti sen arvoista.

2.2 Muoto

Kyselylomakkeesta saatujen vastausten perusteella nettisivu oli suosituin vaihtoehto vastaanottaa portfolio (kuva 1). Perusteluina mainittiin, että nettisivut ovat helppo ja nopea tapa katsoa portfolioa läpi. Nettisivuille voi myös vaivatta palata myöhemmin ja niitä voi katsoa mistä tahansa. Se on myös tekijälle kätevin tapa rakentaa omaa portfolioa, sillä sitä on helppo ylläpitää ja päivittää. Päivittyvyys oli myös kyselylomakkeen vastaajien mieliksi. Lisäksi virheitä pystyy korjaamaan heti. Sitä on helppo levittää ja myös muut voivat löytää nettisivut hakukoneiden avulla tai muilla nettisivuilla olevien linkkien avulla. Ei ole kuitenkaan välttämätöntä osata tehdä nettisivuja. On olemassa monta niin sanottua online-galleriaa, mihin voi laittaa omia kuvia ja tällä tavalla rakentaa oman portfolion. Suosittuja online-gallerioita ovat mm. www.deviantart.com ja www.behance.net. CGSociety (www.cgsociety.org) on maailmanlaajuinen organisaatio, jonka nettisivujen portfolio-osioon tekijät voivat laittaa

omia kuvia. Itse tehdyt nettisivut ovat yleensä arvostetumpia kuin nämä, mutta eivät siis kuitenkaan välttämättömiä.

1. Missä muodossa vastaanotatte mieluiten portfolioon?



Kuva 1. Kyselylomakkeen (liite 1) vastaajat saivat valita monta vaihtoehtoa ensimmäisessä kysymyksessä. Nettisivut saivat 84,0 % äänistä muihin vastausvaihtoehtoihin verraten.

Vastaajista suurimman osan mielestä työnäytteiden lähettäminen sähköpostitse on turhaa, koska työnäytteet hukkuvat helposti muiden sähköpostien joukkoon. Sähköposti ei tule täyteen liitetiedostoja, jos portfolio on saatavilla netistä. Osa vastaajista kuitenkin piti työnäytteiden vastaanottamista sähköpostitse hyvänä vaihtoehtona. Hyvinä puolina he mainitsivat sen, että siihen on helppo vastata. Tärkeintä on portfolioon sähköinen muoto. CD- tai DVD-levyllä ja muistitikulla oleva portfolio sai vähiten ääniä. Paperiversio ei saanut ollenkaan ääniä. Vastaajat kertoivat fyysisen median jäävän helposti lojumaan. Levyjä tai muistitikkuja ei jaksakaan katsoa läpi ja pahimmassa tapauksessa materiaalia ei saa esille.

2.3 Erikoistumisalue ja kohdeyleisö

Portfoliosta pitäisi käydä ilmi, millaista työtä on tehnyt ja mitä haluaisi tehdä. Tämä voi olla hyvin vaikeaa, jos ei tiedä mille alueelle haluaisi erikoistua. Tekijän tulee pohtia, onko hän animaattori, mallintaja vai molempia? Vai kiinnostaako häntä kenties pelien tekeminen? Portfolio, joka on ahdettu täyteen hajanaisia töitä ilman mitään yhteistä tavoitetta ei toimi yhtä hyvin kuin ennalta mietityn suunnan avulla koottu portfolio (Baron 2010, 12). Oman erikoistumisalueen selvittely voi viedä aikaa. Itse havaitsin viimeistään työharjoittelupaikassani animoidessani Pasila-animaatiosarjaa olevani animaattori. Oman erikoistumisensa löytäminen helpottuu, jos miettii, mitä ei halua tehdä. Pitääkö enemmän mallintamisesta kuin animoimisesta? Minkälaisessa asemassa haluaa nähdä itsensä työelämässä?

Anima Vitaen tuotantopäällikkö Sini Lindberg-Soinisen mukaan ei ole järkevää laittaa portfolioon kaikkea mahdollista mitä on tehnyt, vaan on hyvä keskittyä yhteen alueeseen. Jos portfolioissa on kaikkea sekaisin, se näyttää työnantajan näkökulmasta siltä, että hakija itsekään ei oikein tiedä, mihin hän haluaa panostaa. Vaikka hakisi pelkkää harjoittelupaikkaa portfolion avulla, ei ole tarkoitus hakea kaikkiin tehtäviin, että saisi kokeilla mistä pitää. Siitä ei ole opiskelijalle eikä työnantajalle hyötyä, sanoo Lindberg-Soininen. Vaikka olisi kuinka paljon kiinnostusta, on mahdotonta osata kaikkea 3D-alalla. Siksi kannattaa aloittaa pienestä ja sitten laajentaa. Tärkeintä on, että osaa yhden asian hyvin. Jos on selvä kiinnostuksen kohde, on paremmat mahdollisuudet menestyä alallaan. Paikkaa hakiessa on hyvä jo hieman tietää, mitä haluaa tehdä. Tilanne voi ilman muuta muuttua harjoittelun aikana. Voi käydä niin, että harjoittelija huomaa, ettei kyseinen erikoistumisalue ollutkaan hänelle mieluinen.

Portfolion rakenteen suunnittelu helpottuu, kun tietää ketä haluaa työllään puhutella: onko kyseessä tietty työnantaja tai kohdeyleisö? Vaikka pystyisikin tekemään töitä kenelle tahansa, jokainen on yleensä taitava juuri tiettyntyyppisissä töissä. Kannattaa tarkastella eri firmojen projekteja heidän nettisivujensa kautta ja miettiä, sopiiko joukkoon. Paras vaihtoehto on tietenkin se, jos tuntee jonkun työntekijän kyseisen yrityksen sisällä, joka tietää minkälaisia ihmisiä sinne halutaan. Kontaktien hankkimiseksi tulee olla aktiivinen esimerkiksi osallistumalla alan messuille, kirjoittamalla foorumeille ja olemalla aktiivinen sosiaalisessa mediassa. Opettajat antavat myös mielellään neuvoja opiskelijoille ja koululla on yleensä kontakteja

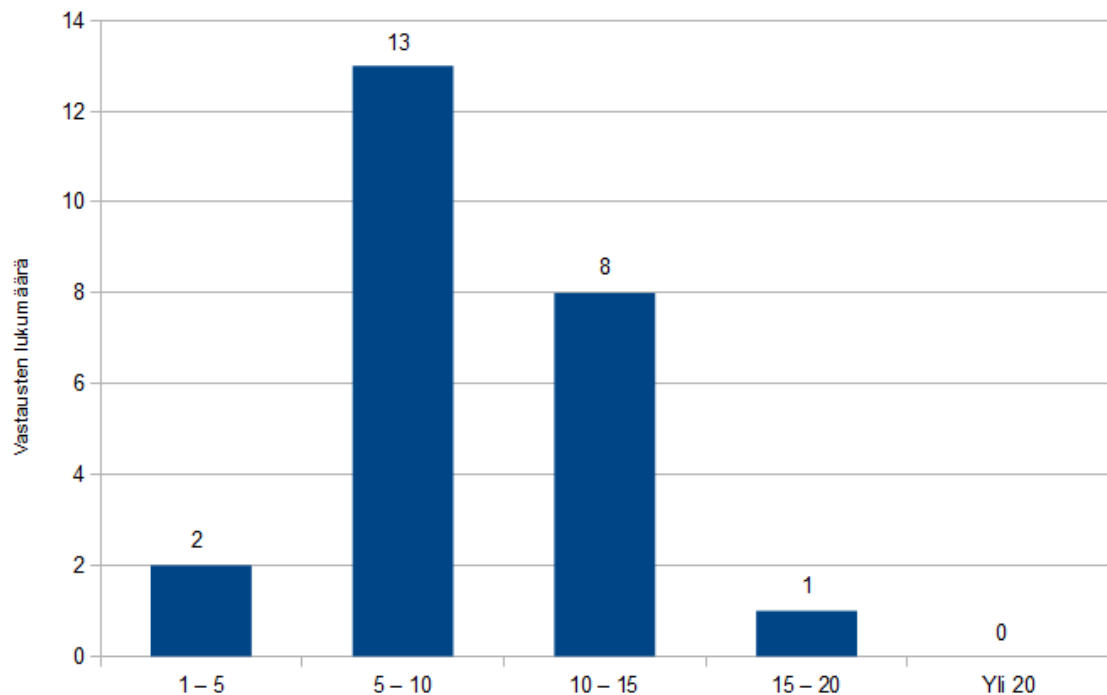
yrityksiin. Messuilla ja eri tapahtumissa on mahdollisuus nähdä eri firmojen työntekijöitä kasvotusten ja keskustella heidän kanssaan. (Baron 2010, 53-54, 57-60.)

2.4 Työnäytteiden valitseminen ja organisointi

Portfolioon tulisi kerätä ne näyttävimmät työnäytteet, joilla uskoo parhaiten voivansa kuvailla osaamisiaan ja itseään. Kannattaa siis alkaa kerätä materiaalia aikaisin ja säästää esimerkiksi koulutöiden eri vaiheet, luonnokset ja dokumentit (Linton 1996, 51-52). Ilman materiaalia portfoliota ei saa aikaiseksi. Portfoliolla kerrotaan työnantajalle, mitä tekijä voisi tehdä heille, eli millaista potentiaalia hänestä löytyy.

Mikä sitten on hyvä työnäyte? Baron (2010, 29-43) on listannut eri ominaisuuksia joilla on suurempi arvo riippuen siitä, minkä tyyppistä työtä hake portfoliollaan. Eri erikoistumisalueilla on omat vaatimuksensa. Esimerkiksi animaattorin tärkeimmät ominaisuudet ovat monipuolisuus, tekniikka ja luovuus. Pyysin kyselylomakkeen vastaajia valitsemaan tärkeimmän ominaisuuden neljästä eri vaihtoehdosta: luovuus ja omaperäisyys, taito- ja tekninen osaaminen, monipuolisuus tai visuaalinen tyyli. Eniten ääniä sai ominaisuus ”taito ja tekninen osaaminen”. Perusteluina mainittiin, että se on perusosaamista, joka opitaan opiskeluaikoina. Luovuutta ja omaperäisyyttä on vaikea oppia, se tulee pikemminkin itsestään ja riippuu aika paljon henkilön persoonasta. Monipuolisuus voi olla hyvä asia, jos on taitava monella eri alueella, mutta jos työt ovat keskinkertaisia, kannattaa keskittyä vahvimpaan alueeseensa (Computer Arts 2011b). Animaattorin tulee kuitenkin osata animoida esimerkiksi erilaisia hahmoja, siksi monipuolisuus on tärkeä taito hänelle.

2. Montako työnäytettä tulisi mielestänne olla portfolioissa?



Kuva 2. Enemmistö kyselylomakkeen (liite 1) vastaajista haluaa nähdä 5-10 työnäytettä portfolioissa.

Työnäytteiden ihanneluvusta on käyty paljon keskustelua. Kyselystä ilmenee, että enemmistön mielestä 5-10 kappaletta on sopiva määrä, mutta monen mielestä 10-15 kappaletta käy myös hyvin (kuva 2). Kyselylomakkeen vastaajat toteavat kuitenkin, että pitää huomioida laatu määrän sijaan. On aina parempi näyttää kourallinen hyviä töitä kuin monta keskivertotyötä (Keller 2010, 17). On siis turhaa tunkea portfolioon töitä saadakseen vain määrän kasvamaan. Ei kannata liittää mukaan sen tyyppisiä teoksia, joita ei haluaisi tehdä, sillä pahimmassa tapauksessa tulee saamaan juuri sellaisia töitä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että pitäisi poistaa sellaiset työt, joista ei pidä (Baron 2010, 15). Tämä on yksi niistä vaiheista, missä kannattaa kysyä jonkun toisen mielipidettä. Voi olla, että ei itse huomaa tietyn työn potentiaalia.

Portfolioon on hyvä kerätä erilaisiin tarkoituksiin tehtyjä töitä, kuten koulutöitä, tilaustöitä sekä omia projekteja. Kyselylomakkeessa yksi vastaaja kertoi innostuksen olevan tärkeä elementti portfolioissa, mikä näkyy yleensä tekijän omissa projekteissa. Keller (2010, 48) sanoo, että samasta koulusta olevilla opiskelijoilla on usein

samantapaisia töitä portfolioissa, koska osa niistä on tehty koulun kursseilla. Tästä johtuen omilla projekteilla voi olla siis suurempi merkitys kuin moni luulee. Undon tuottaja Mari Hakala kertoo, että omat projektit osoittavat aktiivisuutta alaa kohtaan.

3 Portfolion sisältö

Portfolioissa tärkein osa on tietenkin työnäytteet. Olen jakanut tämän luvun työnäytteiden tyyppien mukaan, ja eri tyyppien kohdalla kerron, millä tavalla ne pitäisi esittää niin, että työnantaja saa niistä kaiken irti. Kerron myös erikseen, minkälaisia työnäytteitä tulisi kerätä showreeliin ja millainen merkitys sillä on työnhaussa.

Periaatteessa portfolion tulee sisältää vain työnäytteet ja yhteystiedot. Kysyin kyselylomakkeessa, mitä muuta portfolion tulisi sisältää työnäytteiden lisäksi. CV sai eniten ääniä. Ansioluettelosta käy ilmi, mitä tekijä on tehnyt ennen ja millä ajanjaksolla, joten siksi on yleistä lisätä se portfolioon. Moni myös halusi nähdä showreelin sekä teoksien eri työvaiheet. Osa näkisi mielellään myös luonnoksia sekä suosittelijoita. Valokuva tekijästä ei ole niin tärkeä, mutta mukava lisä. Käyn seuraavissa kappaleissa hieman läpi työvaiheiden tärkeydestä eri alueilla.

3.1 3D-mallit

3D-mallinnukset, oli kyseessä sitten hahmo tai ympäristö, on hyvä näyttää monessa kuvassa. Koska mallin valmis rendaus eli lopullinen kuva ei näytä kaikkea mitä mallinnuksessa on, tulisi näyttää myös miten hahmo on rakennettu sisältäpäin. Kannattaa näyttää vähintään kolme kuvaa mallinnuksesta, jossa se on kuvattu eri kulmista (kuva 3). Ainakin tulee näyttää kuva, jossa objekti näkyy kokonaisena. Liian paljon yleiskuvia ei kuitenkaan kannata ottaa - pari riittää hyvin. On hyvä näyttää lähikuvia yksityiskohdista, esimerkiksi jostakin vaikeasta kohdasta, josta tekijä on erityisen ylpeä. Näiden lisäksi tulee vielä näyttää wireframe eli mallin niin sanottu rautalankamalli, josta käy ilmi miten malli on rakennettu.



Kuva 3. Esimerkki 3D-mallinnuksen esittelystä. Ensimmäisessä kuvassa nähdään nokkahuilu osissa. Toisessa kuvassa on lähikuva yksityiskohdasta. Kolmannessa nähdään wireframe edestä ja viimeinen kuva on yleiskuva.

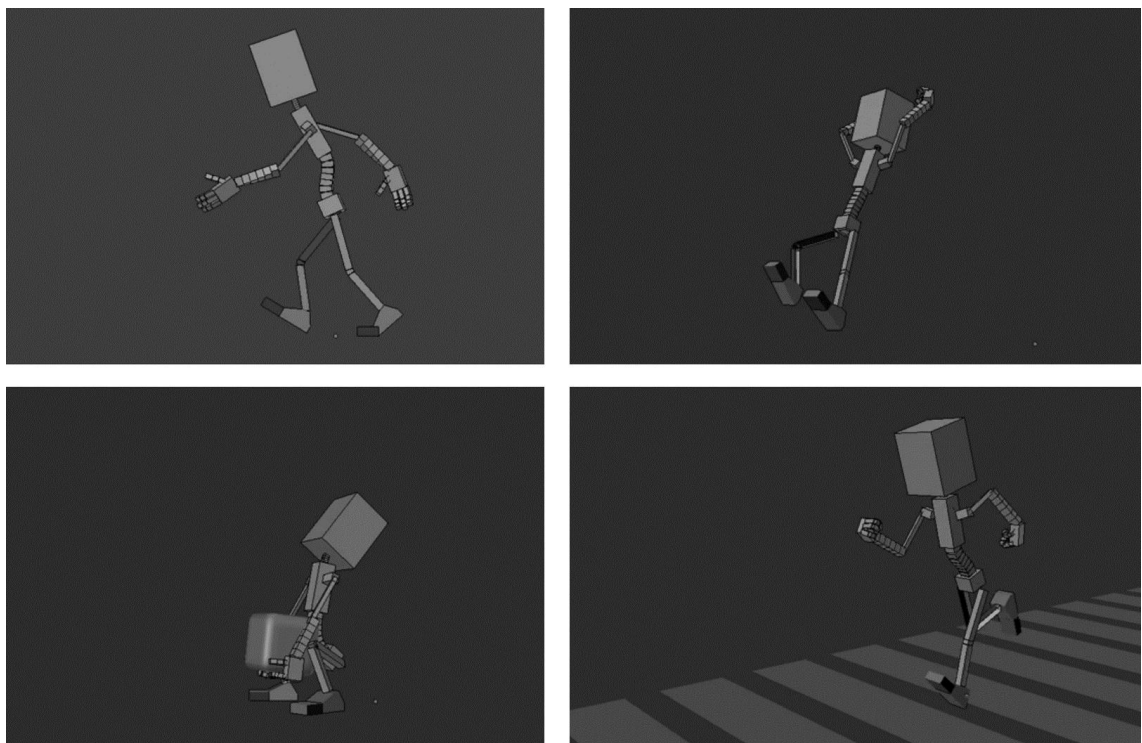
Lindberg-Soininen kertoi haastattelussa, että jos hakee mallintajaksi, kannattaa esitellä sekä mekaanisia että orgaanisia mallinnuksia. Nämä ovat kaksi aivan eri asiaa. Ei riitä, että on todella hyvä mallintamaan erilaisia teknisiä esineitä, vaan pitää myös olla silmää orgaanisille malleille, esimerkiksi ihmishahmoille. Hän myös painotti, että wireframe-kuvia kannattaa näyttää, koska niistä työnantaja oikeasti näkee miten malli on rakennettu. Undon Iiro Harra ja Rovion Ilmari Hakkola totesivat myös, että wireframe-kuvia kannattaa ehdottomasti näyttää. Myös yksityiskohdista, esimerkiksi ihmishahmon nivelien wireframesta on hyvä näyttää lähikuvia. Hahmon sormet, kyynärpäät, polvet, olkapäät ynnä muut ovat niitä kaikista vaikeimpia osia rigata. Jos hahmo on huonosti mallinnettu, edes hyvä rigi ei edes pelasta sitä. Hyvän 3D-mallin wireframe on siisti eikä sisällä turhia polygoneja. Varsinkin jos hakee pelialalle, polygonimäärällä on merkitystä.

Tekstuuria ei ole pakko laittaa mallin päälle, varsinkin jos hakee pelkästään mallintajaksi. Lindberg-Soininen sanoo, että jos ei ole hyvä teksturoimaan, on hyvä jättää se kokonaan pois ja mieluummin laittaa vain harmaa väri mallille. Tosin, jos hakee generalistiksi, tulisi osata myös teksturoida. Generalisti hallitsee monet alueet 3D-ohjelmilla: mallintamisen, teksturoinnin, valaistuksen ja rendauksen. Yleensä he

osaavat myös hieman animoida ja ehkä vähän rigatakin. Jos generalistiksi hakevalla on kokemusta skriptauksesta eli koodien kirjoittamisesta ohjelmiin, sekin kannattaa mainita portfolioissa.

3.2 Animaatiot

Niin kuin aiemmin mainitsin, monipuolisuus on animaattorille valttia. Monipuolisuus pitää näyttää juuri animaatioissa, ei työnäytteiden tyypeissä. On siis turha esitellä esimerkiksi valaisutaitojaan 3D-ohjelmilla, jos hakee animaattoriksi. Lindberg-Soinisen mielestä ”mitä monipuolisempaa animointia, sitä parempi”. Hakijan tulee näyttää osaavansa animoida monta erilaista hahmoa. Voi vaikka tehdä animaatiopätkän, joka sisältää hahmoanimaation peruslainalaisuuksia, kuten esimerkiksi kävelyä ja hyppyä (kuva 4). Vaikka ne voivat vaikuttaa tylsiltä, ne ovat todella tärkeää perusosaamista.



Kuva 4. Mikko Aaltosen nettiportfolioissa on animaatiotyönäyte, missä nähdään hahmon kävelevän, hyppäävän, nostamassa raskaan esineen ja juoksevan.

Animaatiotyönäytteissä työnantaja haluaa nähdä, miten animaatio on ajoitettu, miten tekijä on ajatellut sen liikkuvan ja millainen liikekieli siinä on. Ei tarvitse panostaa itse tehtyihin hahmoihin tai monimutkaiseen rigiin, varsinkaan jos ei ole kovin hyvä

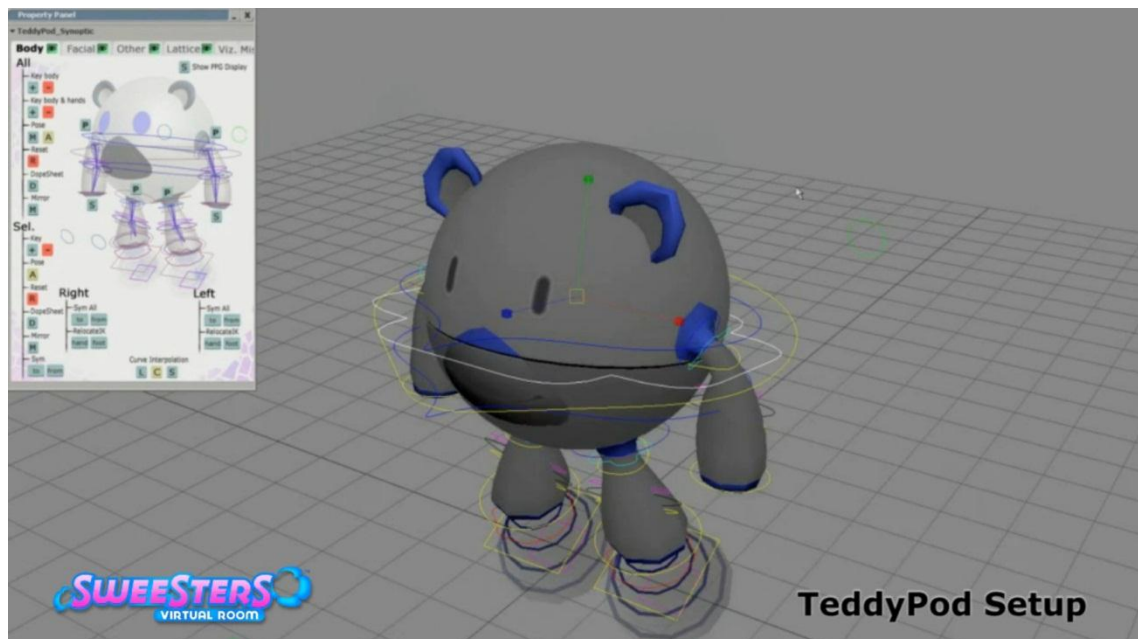
tekemään niitä. Hahmo voi olla jonkun muun tekemä, esimerkiksi sellainen, joka löytyy ilmaiseksi internetistä. Kyseessä ei kuitenkaan tarvitse olla edes hahmo - tekijä voi animoida vaikka yksinkertaisen pallon, sanoo Lindberg-Soininen. Jos hakee animaattoriksi, voi toki esitellä myös muuta osaamista, kuten mallinnusta, kunhan vain muistaa, että animaatiot ovat pääosassa. Animaatiossa jo pelkästään animointi on loputon kenttä. Koko ajan oppii uutta, mutta silti koskaan ei voi oppia kaikkea tai tulla valmiiksi. On vain animaattoreita, joilla on enemmän kokemusta kuin muilla.

Jos on oikein ahkera, portfolioissa voi näyttää animaation eri vaiheet, joissa näkyy miten animoidessa on edennyt. Tämä tarkoittaa sitä, että tekijä liittää mukaan niin sanotun making-of-videon, jossa kerrotaan työn kulusta. Esimerkiksi saman kohtauksen eri vaiheet voidaan näyttää peräkkäin. Ensimmäiseksi voi vaikka näyttää animaticin, eli kohtauksen kuvakäsikirjoituksen, josta käyvät ilmi animaation ajoitus sekä kohtauksen tapahtumat. Seuraavana tulisivat kohtauksessa olevan hahmon avainasennot eli tärkeimmät asennot ja viimeisenä lopullinen animaatio. Making-of-videota ei ole kuitenkaan välttämätöntä tehdä ja harvalla niitä portfolioissaan onkaan, mutta sellainen tekisi varmasti vaikutuksen työnantajaan.

3.3 Rigit

Rigi on 3D-hahmossa piilevien luiden ohjausmekanismi. Sillä voidaan laittaa hahmo eri asentoihin ja siten tuottaa hahmoanimaatiota. Hahmon alle on rakennettu luita, jotka määräävät, mikä osa objektin geometriasta seuraa luun liikkeitä. Luita harvoin animoidaan suoraan, vaan animaattori manipuloi niihin kiinnitettyjä kahvoja, niin sanottuja kontrolliojekteja.

Hyvän hahmoanimaation tekemiseen tarvitaan laadukas rigi. Harran mukaan hyvä rigi on laadukkaan animaation perusta. Mitä parempi rigi, sitä tehokkaammin animaattori pystyy tekemään työnsä. Lindberg-Soininen suosittelee, että näyttäisi muutaman rigityönäytteen. Parasta olisi jos portfolioissa olisi sekä ihmis- että eläinhahmoja.



Kuva 5. Ricard Miraksen tekemä rigi TeddyPod-hahmolle.

Harran mukaan rigi olisi parasta näyttää videolla, jossa rigin eri kontrolliobjektit käydään yksi kerrallaan läpi (kuva 5). Videossa tulisi näyttää, mitä eri ominaisuuksia rigistä löytyy ja mitä sillä voi tehdä. Mitä monipuolisemmin sitä voi näyttää, sitä paremman kuvan se antaa rigistä, sanoo Harra. Kannattaa näyttää, että osaa saada oikeat alueet kohdilleen. Esimerkiksi hahmon olkapäät on vaikea saada liikkumaan luontevasti luiden mukana. Harra sanoo, että ääriasennot ovat ne vaikeimmat. Niiden hallinta kertoo taidosta. Lindberg-Soinisen mielestä kaikkia kontrollereja ei välttämättä tarvitse käydä läpi: Tärkeintä on näyttää, että hallitsee ongelmakohdat.

3.4 Tehosteet

Tehosteita, kuten räjähdysä, tuulta ja pilviä voidaan luoda 3D-ohjelmalla partikkelien avulla. Näin voidaan simuloida luonnollisia ilmiöitä, kuten vettä, tulta ja kipinöitä. Näitä tehosteita käytetään usein animaatioissa, varsinkin mainoksissa ja elokuvissa.

Vaikka tehosteiden tekeminen on hyvin teknistä työtä, vaatii se myös visuaalista silmää, kertoo Lindberg-Soininen. Tehosteet tulee saada sopimaan saumattomasti yhteen kuvatun filmin, animaation tai johonkin muun materiaalin kanssa. Kannattaa siis ensin esittää kuva alkuperäisestä kuvamateriaalista, kuva itse efektistä ja sitten

molemmat yhdistettynä. Tulisi jollain tavalla näyttää, mikä on ollut lähtötilanne ja mihin ollaan tultu, sanoo Lindberg-Soininen. Hakala on samaa mieltä: Työnantajaa kiinnostaa, mistä on lähdetty liikenteeseen ja minkälainen ajatus työntekijällä on ollut. Tässä tilanteessa vain ne parhaat työnäytteet kannattaa valita, toteaa Lindberg-Soininen. Kannattaa näyttää, jos esimerkiksi hallitsee veden simuloimisen. Veden saaminen partikkeleilla aidon näköiseksi on hyvin vaikeaa. Jos sen hallitsee, on hyvin taitava.

3.5 Valot ja renderöinti

Elokuvia tehdessä tarvitaan henkilöitä, jotka ovat vastuussa valaistuksesta ja renderöinnistä, eli lopullisen kuvan laskemisesta. Pienemmissä projekteissa, kuten mainoksissa generalisti on vastuussa valaistuksesta ja rendauksesta, kertoo Lindberg-Soininen.

Videon, tai edes breakdownin tekeminen valaistus- ja rendaustryönäytteistä ei ole välttämätöntä, koska kuva lopputuloksesta kertoo jo paljon. Lindberg-Soininen ehdottaa ennen ja jälkeen -kuvien tekoa. Voi esimerkiksi näyttää kuvan siitä, miltä kohtaus tai 3D-malli näyttää oletusvalaistuksella renderöitynä, ja toisen, jossa valaistusta on muokattu ja renderöintiasetuksia muutettu. Työnäytteiden ei kannatta olla yliammuttuja, vaan hillittyjä ja monipuolisia, sanoo Lindberg-Soininen.

On tärkeää, että rendausajat pysyvät järkevinä, sanoo Hakala. Tulisi siis kyetä suurin piirtein ennakoimaan, kuinka paljon aikaa kuvien ja kohtauksien laskemiseen tarvitaan. Portfoliossa kannattaa mainita, kuinka paljon aikaa kuvan renderöintiin kului. Hakkola kertoo, että tulisi osata tehdä hyvänlaatuista valaistusta, jonka rendaukseen ei mene liian paljon aikaa.

3.6 Teksti

Portfolion tulisi sisältää myös tekstiä, niukimmillaan pelkästään yhteystiedot. On kuitenkin hyvä kirjoittaa myös kommentteja omista tuotoksistaan ja itsestään.

Katsojan on helpompi ymmärtää teoksen tarkoitus, jos tekijä on lisännyt siihen kommenttejaan. Samalla teos voi saada enemmän arvostusta. On myös hyvä mainita, jos prosessin aikana on ilmennyt ongelmia, jotka tekijä on kuitenkin onnistunut ratkaisemaan (Baron 2010, 163, 170). Työantajia kiinnostaa, miten työskentelee ja millä perusteella tekee päätökset. Kyselylomakkeen vastauksissa todettiin hyväksi asiaksi se, jos tekijä pystyy arvioimaan kuhunkin työhön käyttämänsä ajan. Ajan arviointi on toisinaan vaikeaa, eikä se ole pakollinen tieto portfolioissa. Teoksille kuuluu luonnollisesti antaa myös nimi sekä valmistumisajankohta. Jos on tehnyt vain tietyn osan työstä tai jos työllä on asiakas, se kuuluisi mainita joko kommentissa tai työn nimen yhteydessä (Baron 2010, 166-167).

Työantajia kiinnostaa myös, missä hakija on ennen työskennellyt ja missä hän on mahdollisesti opiskellut – portfolioon kannattaa lisätä siis myös ansioluettelo. Se ei ole kuitenkaan yhtä tärkeää kuin portfolion tuotokset, joten siitä on hyvä tehdä lyhyt ja ytimekäs. Baron (2010, 163-173) suosittelee pitämään CV:n mahdollisimman siistinä, yhden sivun mittaisena, sisältäen vain tärkeimmät työkokemukset ja -suoritukset. Lisäksi sen ei tulisi sisältää muuta kuin tekstiä, koska usein työnantajat haluavat tulostaa sen. Ansioluettelo voi sisältää pienen kuvauksen tekijästään, mutta yleensä portfolioissa on oma osio siihen. Senkään ei tulisi olla liian monipuolinen: riittää, että kuvailee parhaimpia ominaisuuksiaan. Kyselylomakkeen vastauksissa toivottiin vapaamuotoista henkilökuvaa, missä tekijä kertoo omista kiinnostuksen kohteistaan ja vahvuuksistaan. Myös kuvaus hakijan osaamista tietokoneohjelmista kiinnosti vastaajia. Lisäksi yhteystiedot tulisi muistaa laittaa esille. (Baron 2010, 163-173.)

Koska tietokoneet pystyvät oikolukemaan tekstiä, kirjoitusvirheisiin ei ole varaa. Teksti on hyvä lukea läpi ja pyytää vielä joku tarkastamaan se. Jos kirjoittaa vieraalla kielellä, esimerkiksi englanniksi, on hyvä pyytää englanninkielistä henkilöä tai vaikkapa koulun englanninkielen opettajaa lukemaan se läpi. Pitää kuitenkin aina muistaa, että kuvat ovat portfolion tärkein osa (Keller 2010, 26).

3.7 Showreel ja sen sisältö

Showreel on tekijän parhaimmista töistä tehty videokooste, jossa katsojalle pitää pystyä osoittamaan taitonsa. Animaattorit, näyttelijät, elokuvantekijät ja muut, jotka

työskentelevät liikkuvan kuvan kanssa näyttävät kykynsä showreelissään. Showreelin teko ei ole pakollista, mutta 3D-maailma, varsinkin animaatiot, tulevat paljon paremmin esille videolla. Showreelissä voi esimerkiksi olla 3D-malli, jonka ympäri kamera pyörii näyttäen mallia paremmin ja sitä, miten se toimii 3D-maailmassa (Tolonen 2011, 8). Eräs kyselylomakkeeseen vastanneista sanoi, että showreel on 3D-tekijöiden ja animaattoreiden portfolio. Myös Baron (2010, 229) mainitsee, että showreel voi olla joko osa portfolioa tai toimia itsenäisesti portfoliona.

Pitää muistaa, minkälaista työtä showreelillään on hakemassa ja minkälaisen kuvan se antaa tekijästään. Jos on vaikka hakemassa animaattoriksi, showreelissä olevat animaatiot ovat ne tärkeimmät kohdat eikä esimerkiksi se, miten hahmot on mallinnettu. Jos taas hakee 3D-mallintajaksi, tulee keskittyä 3D-mallien näyttämiseen, eikä animaatiolla ole yhtä tärkeää asemaa. Jos on taas tekemässä showreeliä omaa portfolioa - mutta ei tiettyä työpaikkaa - varten, siihen voi sekoittaa omia projektejaan, kunhan vain showreel pysyy kokonaisena. Tärkeintä on laittaa sen tyyppistä materiaalia, jonka kanssa haluaisi työskennellä tulevaisuudessa. (Darkin 2006, 2-3.)

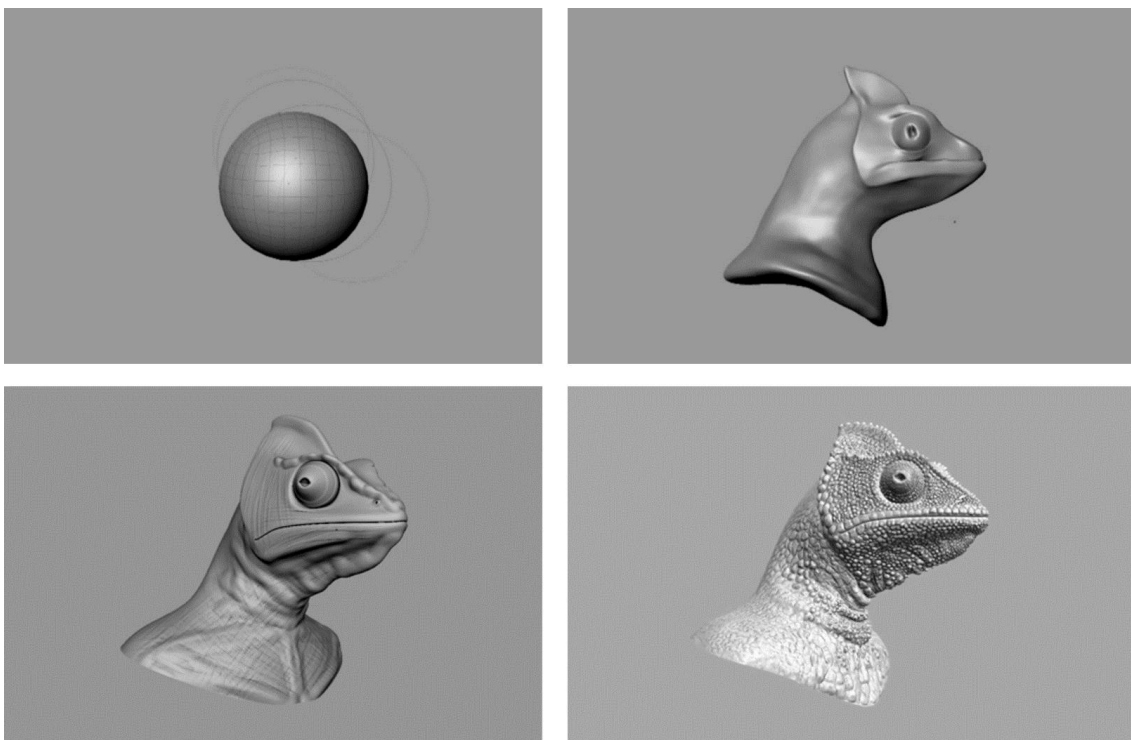
Pamela Kleibrink Thompson on Animation World Network -nettisivujen kolumnisti, joka on kirjoittanut monta artikkelia liittyen animaattoreiden uraan ja varsinkin työnhakuun. Vuonna 2000 hän kirjoitti artikkelin ”The Career Coach: Demo Reel DOs and DON'Ts”, eli mitä showreelin tulisi sisältää ja mitä ei. Vaikka artikkeli on jo melko vanha, se sisältää hyviä perusvinkkejä showreelin tekoon. Thompsonin (2000) mukaan kannattaa aloittaa vahvimmalla työllään, jotta katsoja saadaan heti kiinnostumaan. Jos katsoja ei ensimmäisten sekuntien aikana kiinnostu showreelistä, hän voi hyvin keskeyttää katsomisen. Missään nimessä ei kannata laittaa parasta työtä viimeiseksi.

Thompsonin (2000) mukaan showreel kannattaa pitää lyhyenä; 30 sekuntia riittää hyvin. Tärkeintä on laatu, ei pituus. Johnstoneen (2007, 92) mielestä maksimipituus on kaksi minuuttia, ja opiskelija voi hyvin pitää showreelinsä alle minuutin pituisena. Kyselylomakkeeseen vastanneiden mukaan suositusaika on 30 sekunnista yhteen minuuttiin. Tosin monien mielestä showreel voi kestää myös minuutista kahteen minuuttiin. Kukaan ei suositellut showreelin pituudeksi yli kahta minuuttia.

Showreel on hyvä päivittää puolen vuoden välein, jos se vain on mahdollista. Lisäksi keskeneräisiä töitä on turha laittaa mukaan. Showreelissä tulee olla vain tekijän parhaat työnäytteet. (Thompson 2000.) Samoja teoksia ei kannata koko ajan kierrättää uutta showreeliä tehdessä. Kun tekee uuden showreelin, siinä pitäisi olla mahdollisimman vähän samaa materiaalia kuin edellisessä showreelissä. Lindberg-Soininen muistuttaa, että vaikka olisi kuinka tehnyt työtä yhden teoksen kanssa ja vaikka kuinka paljon siitä pitäisi, asiaa tulee katsoa työnantajan näkökulmasta. Näkyvätkö kyseisessä teoksessa tekijän vahvimmat puolet? Kun materiaali vanhenee, se voi omissa silmissä vielä näyttää hienolta ja nostalgiselta, mutta tuore materiaali on kuitenkin vahvin työnäyte tekijän senhetkisistä taidoista. Työnantajille voi olla rasittavaa nähdä hakijalta yhä uudestaan samoja työnäytteitä.

3.7.1 3D-mallit

3D-mallinnukset kannattaa tuoda yksinkertaisesti esille showreelissä. Ne voi näyttää kuvina, mutta jos on mahdollista, ne on parempi näyttää animaatiolla. Kuten aiemmin mainitsin, 3D-malli tulee parhaiten esille animaatiossa, jossa se nähdään 3D-maailmassa. Animaation tulee olla yksinkertainen, jossa kamera esimerkiksi pelkästään pyörii mallin ympäri 360 astetta. Hakkola näkisi mielellään myös työkulun näyttäviä videoita, jossa näkee, miten tekijä etenee mallintaessa (kuva 6).



Kuva 6. Igor Kreinin on tehnyt videon, missä näkyy, miten hän etenee mallintaessaan kameleontin päätä.

On hyvä näyttää 3D-mallin eri kerrokset, kuten wireframe, josta katsoja näkee 3D-mallin rungon viivoina. Wireframen voi näyttää ihan sellaisenaan tai lisätä mallille harmaan materiaalin, jonka päällä on wireframe. Jos kyseessä on 3D-hahmo, se kannattaa näyttää perusasennossa. Taustaa ei ole pakko olla, mutta jos sellaisen haluaa, sen tulee olla yksinkertainen. 3D-mallin esitys on sulavampi, jos 3D-mallin eri kerrokset tulevat esiin animaatiolla. Esimerkiksi kun kamera on pyörinyt wireframe-tason ympäri kerran, mallin tekstuurit voivat vähitellen tulla esille. Jos on tehnyt luonnoksia mallista, ne kannattaa ne lisätä animaation alkuun. On tärkeää näyttää, että osaa tehdä luonnoksesta 3D-mallin (Computer Arts 2011a).

3.7.2 Animaatiot

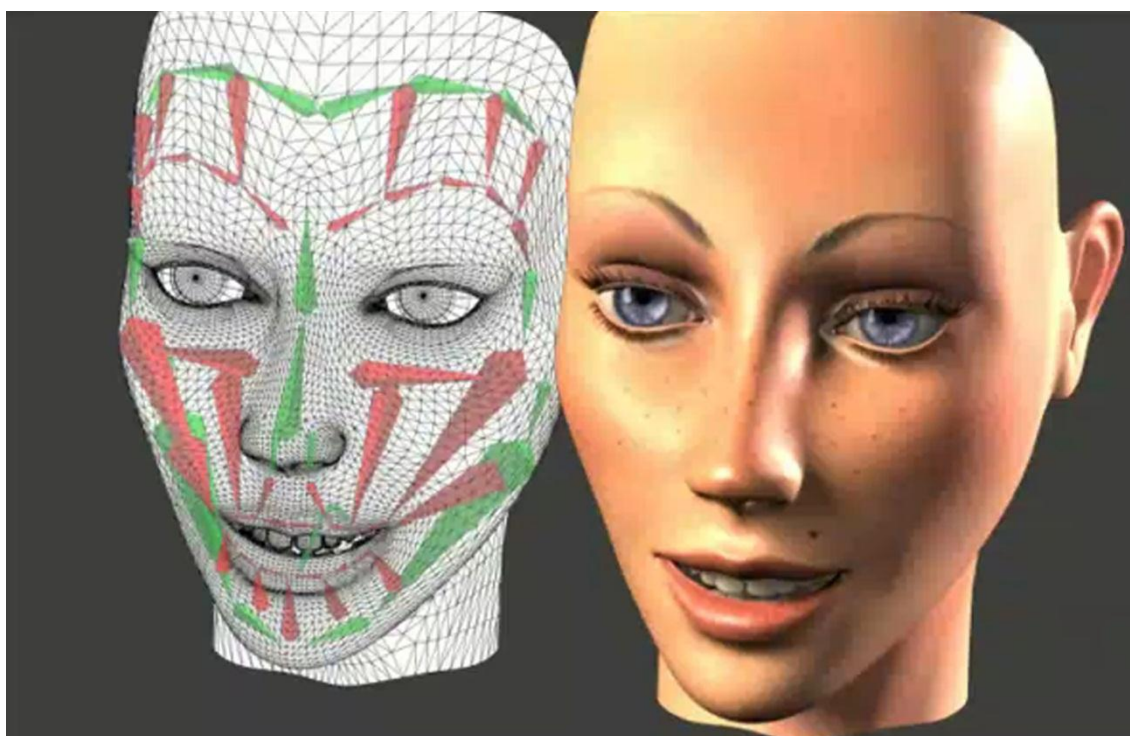
Showreel on animaattoreille miltei pakollinen osa portfolioa. Töitä hakiessa voi myös käyttää pelkästään showreeliä. Showreelissä ei ole tarkoitus näyttää valmiita animaatioita kokonaan, vaan vain parhaimmat palat. Videopätkistä ei kannata tehdä liian pitkiä, jotta katsojan mielenkiinto pysyisi yllä. Jos on tehnyt pitkän animaation, jossa on omasta mielestään monta hyvää kohtaa, siitä voi näyttää useita pätkiä,

kunhan ne eivät ole liian samanlaisia. (Johnstone 2007, 95.) Itse asiassa monta osiota samasta animaatiosta voi antaa showreelille yhtenäisemmän kokonaisuuden.

Jos hakee animaattoriksi, showreelissä pitää näyttää, että hallitsee animaation lainalaisuudet. Malleilla tai hahmoilla ei ole suurta merkitystä ja niihin ei kannatakaan käyttää liikaa aikaa, jos on tekemässä animaatiota showreeliä varten. "It's enough to see a box-figure or just the skeleton of the animation, with the movement clearly presented" (Computer Arts 2011a). Esimerkiksi koulussa tehdyn harjoitustehtävän kävelyanimaatiosta voi vallon mainiosti laittaa showreeliin, vaikka se ei olisi omasta mielestä niin ihmeellinen. Hakkolan mielestä voi myös laittaa testianimaatioita, jossa on kokeillut, miten rigi toimii.

3.7.3 Rigit

Showreel voi koostua vain rigeistä. Yleensä 3D-animaatiostudioilla on erikseen rigien rakentamiseen erikoistuneita työntekijöitä. Harran mukaan rigien teko on kuitenkin hyvin teknistä, hyviä rigien tekijöitä on todella vähän.



Kuva 7. Rigaja Marek Schneider näyttää showreelissään, miten hahmon kasvot liikkuvat luiden mukaan. Samalla nähdään kasvojen geometria.

Showreelissä kannattaa näyttää, miten rigi toimii hahmon alla (kuva 7). Voi esimerkiksi näyttää rigistä kaksi kuvaa vierekkäin: yhdessä nähdään pelkkä luuranko ja kontrolliobjektit, toisessa hahmon geometria luurangon päällä. Parasta olisi, jos rigi olisi animoitu. Näin katsoja näkee hahmon liikkeessa, mitä pinnan alla tapahtuu. Lindberg-Soininen sanoo, että hyvän rigaajan tulisi osata myös animoida jonkin verran, tärkeää on ymmärtää, miten hahmo liikkuu. Jos ei itse osaa animoida, on hyvä antaa animaattorin kokeilla rigiä ja pyytää siitä palautetta.

3.7.4 Tehosteet

Showreelissä kannattaa näyttää videona tehosteiden teon eri vaiheet. Tätä läpileikkausta kutsutaan ”breakdowniksi”. Harran mukaan breakdownit ovat hyvin mielenkiintoisia työnantajalle, koska ne kertovat koko prosessista. Jokaisen työvaiheen esittäminen sukkelasti showreelissä on vaikeaa ja sen tekemiseen voi mennä aikaa, mutta se on sen arvoista, toteaa Harra. Hakala on samaa mieltä, valmis kuva tai kohtaus efektistä ei kerro työnantajalle paljon. On vaikea tietää, mitä tekijä on oikeastaan tehnyt saadakseen haluamansa efektin.

Lindberg-Soinisen mielestä showreelissä kannatta esittää tehosteita monipuolisesti ja ytimekkäästi. Noin kolmesta viiteen tehosteeseen on hyvä määrä. Liian samanlaisia tehosteiden ei kannata olla, esimerkiksi pelkkien räjähdysten esittäminen ei ole hyväksi. Lisäksi kannattaa mainita, millä ohjelmalla on tehosteen tehnyt.

3.7.5 Valot ja renderöinti

Jos on ollut vastuussa animaation valaistuksesta ja renderöinnistä, on se kätevin näyttää showreelinä. Tällöin voi harkita lyhyen breakdownin tekemistä kohtauksesta, missä kohtaus näytetään ensin oletusvalaistuksella ja lopulta tekijän omilla valaistuksilla. Harran mielestä olisi myös kiinnostava tietää hieman rendausasetuksista ja millä renderaajalla kuva on generoitu.

Showreeliin voi myös laittaa kuvia lopputuloksista. Tällöin kannattaa näyttää yksityiskohtia ja esitellä kuvat mahdollisimman kiinnostavasti.

3.7.6 Musiikki

Musiikki auttaa tekemään showreelistä enemmän kokonaisen ja se antaa sille tietyn tunnelman. Internetissä on paljon verkkosivuja (esimerkiksi www.freesound.org), joilta saa ladata ilmaiseksi muiden käyttäjien musiikkia tai äänitteitä. On tärkeää valita sellainen musiikki, joka ei ärsytä katsojaa, vaan tukee showreelissä olevaa materiaalia. (Computer Arts 2011a.) Musiikilla ei tarvitse olla mitään tekemistä alkuperäisten animaatioiden tai teoksien kanssa, kunhan se vaan sopii esitettäväksi niiden kanssa. Lindberg-Soininen toivoisi musiikin olevan mahdollisimman neutraalia. Tosin, jos työnäytteet ovat todella hyviä, musiikilla ei ole väliä. Varminta on kuitenkin valita kappale, joka ei millään tavalla ärsyttäisi katsojaa.

Musiikin avulla voi myös saada tietyn rytmin showreeliin, mikä voi auttaa animaatiopätkien pituuksien päättämisessä. Jos saa yhdistettyä animaation liikkeitä musiikin tahtiin, lopputulos voi olla tunnelmallisempi. Tässä vaiheessa pitää muistaa, että jotkut katsojat, sekä työnantajat että muut, voivat laittaa äänet pois päältä. Animaatiota ei kannata siis säätää musiikin tahtiin liikaa niin, että se ei enää voisi toimia itsenäisesti. Kannattaa siis katsoa oma showreel myös ilman musiikkia ja siten huomata, toimiiko se äänettömänä. (Baron 2010, 239-240.)

3.7.7 Teksti

Showreelin alkuun tai loppuun kuuluu laittaa ainakin tekijän nimi ja yhteystiedot, sekä showreelin valmistusvuosi. Johnstone (2007, 92) toteaa, että esittelyn ei pitäisi olla pitkä (kuten esimerkiksi CV), vaan pikemminkin lyhyt ja ytimekäs - kuin käyntikortti.



Kuva 8. Kuva Iiro Engoksen showreelistä. Tässä hän mainitsee teoksen nimen ja työroolinsa.

Showreelin tulisi olla mahdollisimman selkeä. Siksi kannattaakin jokaisen kuvan kohdalle kirjoittaa, mitä on kyseisessä kuvassa tehnyt (kuva 8). Jos kyseessä on animaatio hahmosta, jota tekijä on animoinut, mutta ei mallintanut, se pitää ilmoittaa kirjoittamalla esimerkiksi "character animation" kuvan alakulmaan. Näin kerrotaan selkeästi katsojalle, mikä tekijän rooli kyseisessä työssä on ollut. Tämän lisäksi on hyvä tehdä tarkempi lista showreelin teoksista, missä kerrotaan tarkasti tehtävästä kyseisessä projektissa. Tätä kutsutaan yleensä nimellä "breakdown" tai "reel breakdown". (Baron 2010, 242-243.)

4 Portfolion levitys

Kun portfolio on valmis, jäljellä on vielä viimeinen vaihe: portfolion levittäminen yleisölle ja portfolion esittäminen. Tulen tässä luvussa esittelemään eri tapoja, millä voi saada esiteltyä digitaalisen portfolionsa mahdollisille työnantajille ja yleisölle.

4.1 Levitys internetissä

Ennen portfolion julkaisemista kannattaa käydä se perusteellisesti läpi. Kaikkien linkkien tulisi toimia moitteettomasti, jos kyseessä ovat omat nettisivut. Kannattaa myös tarkistaa, miltä portfolio näyttää eri selaimissa. Riippuen siitä, miten on rakentanut portfolion, se voi näyttää erilaiselta esimerkiksi Firefoxissa ja Microsoft Internet Explorerissa. Muiden mielipidettä on myös hyvä kysyä. Hyvä ystävä, opettaja tai muu henkilö antaa mielellään rakentavaa kritiikkiä, jos sitä pyytää. Eri nettifoorumeihin voi myös esittää portfolionsa. Ei tulisi kuitenkaan ottaa kritiikkiä henkilökohtaisesti. Itse voi olla eri mieltä saamistaan kommentteista, mutta ei kannata alkaa väittelemään vastaan. (Baron 2010, 280-283.) Digitaalisten kuvien tekijöille tarkoitettulla www.cgsociety.org-sivustolla on laaja keskustelufoorumi, jossa on jopa oma osio teoksien palautteen antamiselle. Lisäksi on suomalainen sivusto 3dolphin (www.3dolphin.fi), joka sisältää keskustelufoorumin ja gallerian.

Kannattaa rohkeasti mainostaa omaa portfoliotaan. Baron kehottaa ottamaan siitä kaiken irti ja levittämään oman nettiportfolion linkkiä kaikkiin sosiaalisiin medioihin, joita käyttää. Nettiportfolion linkin voi lisätä omiin Facebook-, Twitter- ja LinkedIn-profiileihin. Jos on aikaa, voi myös teettää käyntikortin, jossa lukee omat yhteystiedot ja netissä olevan portfolion osoite. Kaikille tutuille kannattaa myös kertoa, että on tehnyt oman portfolion nettiin. Jos on tehnyt pelkästään showreelin, se tulisi ladata videopalveluun (kuten www.youtube.com tai www.vimeo.com). Näin saa showreelilleen oman linkin, jota voi jakaa. Tarkoitus on saada sitä esille niin paljon kuin mahdollista silloin kun se on vielä uusi ja päivitetty. Tällä tavalla kenties joku työnantaja tai mahdollinen asiakas kiinnostuu töistä. (Baron 2010, 286.)

4.2 Lähettäminen työnantajalle

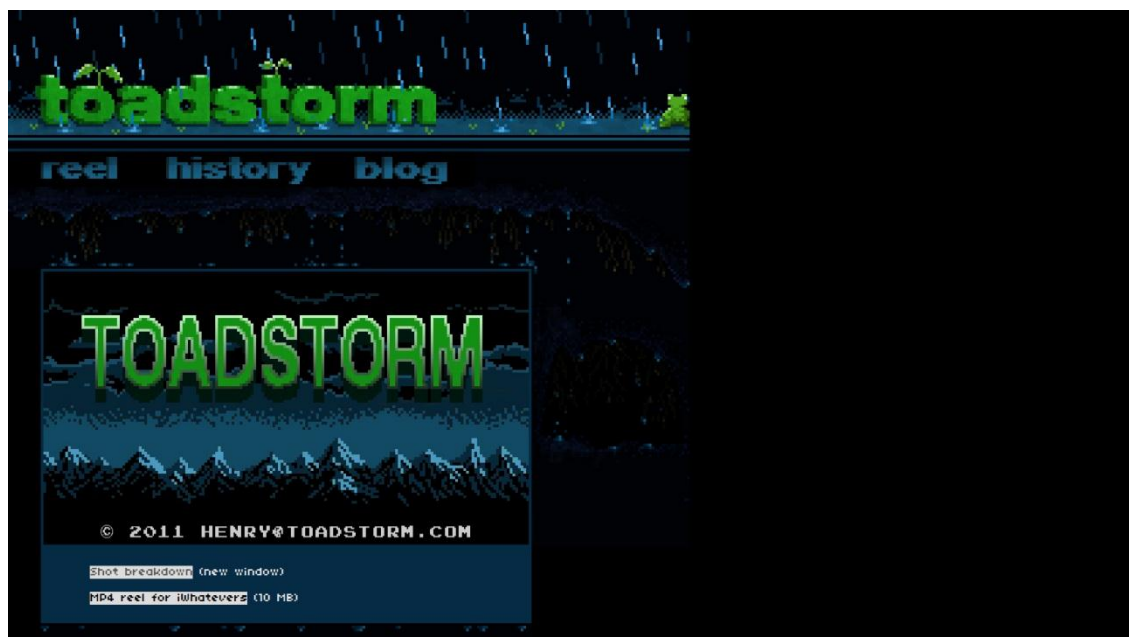
Yleisin tapa ottaa yhteyttä työnantajaan on sähköpostitse. Voi myös soittaa, mutta silloin yleensä pyydetään lähettämään sähköposti, sanoo Lindberg-Soininen. Sähköpostilla pystyy kertomaan mitä on hakemassa, missä on hyvä ja minkä takia hakee. Yritysten nettisivuilta löytyvät yleensä yhteystiedot. Vaikka he eivät olisi juuri sillä hetkellä rekrytoimassa, voi ottaa yhteyttä. Joidenkin suurten yhtiöiden sivuilla, kuten Pixarin rekrytointisivuilla, voi olla ohjeet siitä, miten heitä tulisi lähestyä ja miten he haluavat vastaanottaa portfolion tai showreelin. Ohjeita tulee aina noudattaa.

Sähköpostia tulisi kirjoittaa tarkasti välttämällä kirjoitusvirheitä (Baron 2010, 288-290). Jos vastausta ei tule pitkään aikaan, ei ole syytä paniikkiin. Voi olla, että heillä on paljon kiireitä. Harra muistuttaa, että kesällä moni on lomilla, joten silloin voi olla vaikea saada yhteyttä. Joulukuu on taas todella hetkistä aikaa yrityksille, jolloin saa pahimmassa tapauksessa odottaa vastausta todella pitkään. Voi lähettää toisen sähköpostin tai soittaa ja kysyä, ovatko he saaneet sähköpostin. Jos kaikki kuitenkin menee hyvin, voi saada kutsun haastatteluun ja parhaimmalla tapauksella töitä.

Voi kuitenkin myös käydä niin, että vaikka kuinka moneen yhtiöön ottaisi yhteyttä, ei saa vastausta. Ehkä portfolio ei ole kelvannut heille, mutta kyse voi olla myös huonosta ajoituksesta. "You can have the best reel in the world and send it to 100 companies and get no response whatsoever. It doesn't mean give up your career and go ditch digging. It's just a matter of timing." (Baron 2010, 291). Eli ei kannata heti antaa periksi, sillä tilanne voi muuttua todella nopeasti. Lindberg-Soininen sanoo, että voi ilman muuta hakea uudestaan samaan paikkaan, kunhan vaan on jotain uutta tai erilaista materiaalia näytillä. Voi mainita, että on hakenut ennen ja on nyt tehnyt korjauksia työnäytteisiin tai uusia työnäytteitä, joissa on ottanut huomioon mahdollisen palautteen, jonka sai viime kerralla. Näin tulee selvästi esille, että on kuunnellut ja on innokas oppimaan. Lindberg-Soininen kertoo, että näin nähdään hakijan kehitys ja samalla tekee mieli antaa paikka ahkeralle henkilölle. Tällaisessa tilanteessa henkilö voi saada paikan, vaikka muiden hakijoiden joukossa olisi häntä taitavampia.

5 Esimerkkejä digitaalisista portfolioista

Ottamalla mallia oppii paljon, joten tulen tässä luvussa esittelemään erilaisia 3D-alan ammattilaisten portfolioita. Osa näistä on vanhojen konkareiden tekemiä, osa taas on vasta uransa alkumetreillä olleiden tekijöiden tuotoksia. Oman portfolion ei tarvitse olla samalla tasolla kuin nämä esimerkit. Tämän luvun tarkoitus on pikemminkin esitellä, miltä portfolioit voivat näyttää ja miten monta erilaista on olemassa. Näistä voi itse inspiroitua omaa portfolioa tehdessään. Katsomalla muiden portfolioita ja showreellejä voi myös saada vastauksia ongelmiin.



Kuva 9. Henry Fosterin portfolion erikoinen ulkoasu.

Henry Foster (www.toadstorm.com) Entinen generalisti, nykyään tekninen ohjaaja.

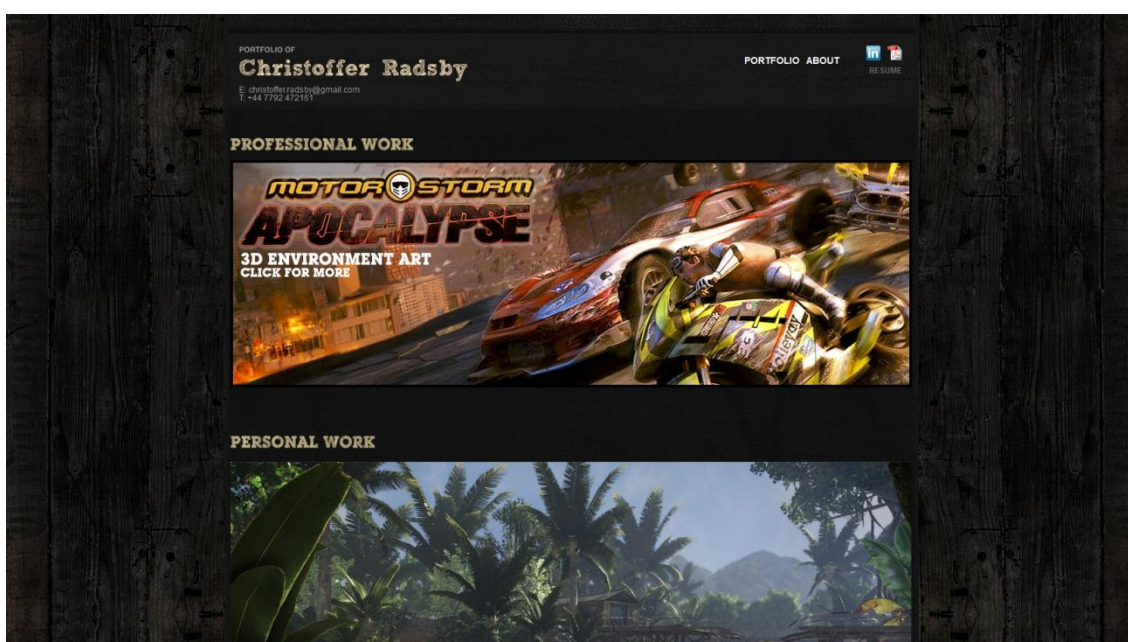
Henry Fosterilla on todella erikoinen ja kiinnostavan näköinen portfolio, jonka grafiikka näyttää emulaattoripeliltä. Nettisivuilta löytyy kolme valikkoa. Ensimmäisessä on showreel, mistä myös löytyy showreelin breakdown. History-valikosta löytyy tekijän ansioluettelo. Viimeisestä valikosta löytyy tekijän blogi, jonne voi mennä katsomaan tekijän nykyisiä projekteja ja vinkkejä liittyen Maya-ohjelmaan. Nettisivuilla on juuri sopivasti materiaalia. Katsoja ehtii kätevästi ja nopeasti katsoa showreelin, jossa on todella hienoja töitä. Halutessaan lisätietoja tekijän projekteista katsoja voi siirtyä blogiin. Blogissa käy ilmi, että tekijä aloitti generalistina ja toimii nyt freelancer-teknisenä ohjaajana. Tämä nettiportfolio on hyvä esimerkki siitä, miten blogilla voi esitellä muita töitään ja tekemisiään portfoliota sekoittamatta.

Igor Kreinin (www.kreinin.com) Mallintaja

Igor Kreinin keskittyy enimmäkseen hahmomallinnukseen, mutta on myös taitava mallintamaan esineitä ja ympäristöä. Etusivulta löytyy kuvia hänen mallinnuksistaan, mutta portfolion parhaat palat löytyvät showreel ja videot -osiosta. Sieltä löytyy showreel ja esittely kaikista teoksista jotka on näkyvät showreelissä. Lisäksi hänellä on making-of-video yhdestä projektista sekä video, missä nähdään miten hän etenee mallintaessaan. Harvalla on tällaisia työkulusta kertovia videoita.

Tuomas Kankola (www.tuomaskankola.com) Generalisti

Tuomas Kankola on töissä suomalaisessa Undo-animaatiostudiossa generalistina. Hän tekee mm. mallinnuksia, tekstuureja ja rendauksia mainoksiin, tv-sarjoihin, elokuvaan ja peleihin. Kankolalla on niin sanottu yhden sivun portfolio, missä kaikki tärkein tieto löytyy yhdeltä sivulta. Portfoliossaan hän esittelee noin 15 eri projektia kuvina, joita klikkaamalla pääsee uudelle sivulle, missä hän kertoo enemmän kyseisestä projektista sekä hänen työosuudestaan. Projektikuvauksessa hän on myös listannut ne ohjelmat, joita hän käytti tehdessään projektia. Portfolio on siisti ja toimiva. Etusivun alalaidassa on lomake, jonka voi täyttää, jos tahtoo ottaa yhteyttä häneen.



Kuva 10. Christoffer Radsbyn nettiportfolio.

Christoffer Radsby (www.christofferradsby.com/portfolio) Pelimallintaja

Christoffer Radsby on ruotsalainen 3D-mallintaja, joka keskittyy pelihahmojen ja ympäristöjen mallintamiseen. Hän on jakanut portfolionsa näytetyt kahteen osaan: töissä tehdyt teokset sekä omat projektit. Nuoren ikänsä takia hänellä on vain yksi teos ensimmäisessä kategoriassa, mutta hänen töistään näkee heti, että hän on taitava. Hän on laittanut töistään isoja kuvia, jotka täyttävät hänen portfolionsa. Suurimmista projekteista saa lisätietoa klikkaamalla kuvaa. Hänellä on myös osio, jossa hän kertoo itsestään, siitä, miksi hänet pitäisi palkata ja mitä hän tällä hetkellä tekee. Hän on myös pyytänyt työkavereitaan kirjoittamaan suosituksia, joista voi lukea, millainen työkaveri hän on. Radsbyn portfolio on selkeä ja siinä käy tarkasti ilmi, mitä hän tahtoo

tehdä. Linkki ansioluetteloon sekä LinkedIn-profiiliin ovat koko ajan näkyvissä oikeassa yläkulmassa pieninä ikoneina, mutta ne eivät häiritse. Hänellä on myös blogi, mistä löytyy enemmän infoa ja yksityiskohtia hänen töistään.

Natalie Rocks (www.natalie-rocks.com) Hahmoanimaattori.

Natalie Rocks on hiljattain valmistunut 3D-hahmoanimaattori. Nettiportfolion etusivulla näkyy showreel, mikä on kätevä ratkaisu, jos haluaa yhdellä klikkauksella nähdä Rocks taidot. Showreel on ladattu Vimeo-videopalveluun, jonka jälkeen se on upotettu nettisivuille. Showreel on myös mahdollista ladata omalle koneelle jos tahtoo. Showreelissä nähdään Rocks lyhytanimaatio, mutta myös hahmoanimaation peruslainsäädäntöä, kuten kävelyä. Showreelissä olevat animaatiot löytyvät kaikki nettisivun animaatio-osioista. Lisäksi sivuilta löytyvät Rocks piirustuksia, ansioluettelo sekä linkkejä sosiaalisiin medioihin kuten LinkedIniin ja Twitteriin.

6 Yhteenveto ja pohdinta

Nykyään digitaalisesta portfolioista on tullut keskeinen osa 3D-grafiikan ja animaattoreiden työelämää, oli sen tekijä sitten hakemassa ensimmäistä työharjoittelupaikkaa tai monien vuosien jälkeen siirtymässä seuraavaan yritykseen. Varsinkin animaattoreille showreel on välttämättömyys. Vielä opiskeluaikana moni ei ehkä ymmärrä portfoliojen tärkeyttä ja sitä, miten kauan sen tekemiseen voi mennä. Tämän takia portfoliojen tai showreelien tekeminen voi jäädä viime tinkaankin, mikä yleensä johtaa heikkoihin tuloksiin. Pahimmassa tapauksessa hakija ei saa edes kutsua haastatteluun tai hänet jätetään valitsematta hakemaansa paikkaan. Tämä voi masentaa ja johtaa lopulta siihen, ettei hae vastaavaa paikkaa uudestaan, vaikka asianmukaisen portfoliojen tai showreelien avulla olisi hyvät mahdollisuudet päästä haastatteluun.

Opiskeluaikoina on hyvä pohtia, mihin haluaa erikoistua. 3D-ala on niin laaja, ettei kaikkea voi osata, vaikka olisikin kiinnostusta. Työnantajan on vaikea tarjota edes harjoittelupaikkaa, jos hakija ei tiedä, mihin haluaa keskittyä. Lukiessani materiaalia ja tehdessäni haastatteluja tätä opinnäytetyötä varten yllätyin siitä, miten tärkeää vastaajien mielestä on määritellä itsensä. Työnantajan pitää helposti saada selville

katsoessaan tekijän portfolioa tai showreeliä, mitä hakija haluaa tehdä ja mistä hän on kiinnostunut. Muuten häntä on todella vaikea sijoittaa mihinkään. Portfolion katsojaa ei saisi hämmentää, vaan osaamisestaan tulisi kertoa yksinkertaisesti ja selvästi. Työnäytteiden lukumäärä vaikuttaa paljon hakijan mahdollisuuksiin. Työnantajat haluavat mieluiten pienen määrän laadukkaita töitä. Tietenkin jos tekijällä on paljon hyviä töitä ja selvä näkemys kiinnostusalueestaan, portfolioon voi liittää useita töitä. Tällaisia tapauksia näkyy tosin harvoin. On mahdollista saada töitä, vaikka ei itse tietäisikään tarkalleen, mihin haluaa erikoistua, mutta ne, joilla on jo erikoistumisalue pärjäävät työnhaussa paremmin.

Tutkiessani kyselylomakkeen tuloksia ja muita lähteitä huomasin, että usein portfolioissa ja showreeleissä on liikaa ylimääräistä materiaalia. Tekijät laittavat kaiken mahdollisen kaikki työnsä niihin, jotta varmasti saisivat töitä edes jostain. Tein itsekin saman virheen valmistellessani omaa portfolioani ensimmäistä kertaa. Harvoin pelkästään yksi asia 3D-alalla kiinnostaa. Monet piirtävät, tekevät nettisivuja tai graafista suunnittelua ja ehkä jopa musiikkia. Pitää kuitenkin malttaa olla laittamatta kaikkea portfolioon. Tällaisissa tilanteissa on ehkä parasta miettiä, näkeekö itsensä tekevän samanlaisia teoksia työkseen, vai ovatko tietyn tyyppiset pelkkä harrastus.

Portfolion tai showreelin kohdeyleisö on myös tärkeä määrittää: tekeekö sitä omaksi huvikseen vai haluaako puhutella tiettyä aluetta tai yritystä 3D-alalla? Usein monet unohtavat katsoa portfolioa työnantajan näkökulmasta. Tuleva työnantaja ei tiedä mitään tekijästä etukäteen, joten portfolio tai showreel antaa yritykselle ensivaikutelman. On siis hyvä muistaa, että on tekemässä portfolioa työnantajalle. Mitä hän haluaa tietää tekijästä? Mitä on turha näyttää? Opinnäytetyötäni tehdessä tuli monesti esille esimerkiksi se, että harva laittaa esille wireframe-kuvia 3D-mallinnuksistaan, vaikka ne ovat vähintään yhtä tärkeitä kuin itse malli. Siitä työnantaja näkee, miten tekijä rakentaa 3D-mallinsa. Animaattoriksi hakevat eivät taas aina ymmärrä, että juuri animaatio on asia, jota työnantaja katsoo animaatiopätkässä, eikä sitä, miten hahmo on mallinnettu. Tekijä haluaa usein, että kokonaisuus on hyvä, kun taas työnantaja harvoin katsoo kokonaisuutta. Tämä toki riippuu aina siitä, minkälaisista töistä on hakemassa.

Kyselylomake oli yksi tärkeimmistä lähteistäni. Idea sen laatimiseen syntyi jo alkuvaiheessa. Ehdin tehdä lomakkeen ja lähettää sen yrityksille keväällä. Jos olisin lähettänyt sen vasta kesällä, tuskin olisin saanut yhtä paljon vastauksia, koska niin moni olisi ollut kesälomalla. Vastauksien saaminen oli jännittävää ja olin iloinen, että niin moni täytti kyselylomakkeeni. Moni myös lähetti sähköpostia ja antoi lisää kommentteja ja kannustuksia. Vastauksien saaminen antoi minulle enemmän motivaatiota. Opinnäytetyön tekeminen oli heti miellyttävämpää. Kyselylomakkeen suosion takia päätin tehdä lisäksi yhden haastattelun. Olin keväällä Anima Vitaella harjoittelijana ja haastattelin siellä tuotantopäällikkö Sini Lindberg-Soinista. Tein haastattelun vasta kesällä aloitettuani opinnäytetyöni tekemistä jo hieman. Syksyllä haastattelin vielä Undon Mari Hakalaa ja Iiro Harraa sekä Rovion Ilmari Hakkolaa.

Työtä tehdessä opin paljon digitaalisen portfolion sisällön teosta. Tämän seurauksena tulen uudistamaan oman nettiportfolioni perusteellisesti. Se ei vielä sisällä esimerkiksi animaatioita, joissa käy ilmi, että hallitsen animaation peruslainalaisuudet. Olen nyt motivoituneempi päivittämään portfolioni, kun tiedän, mitä sen tulisi sisältää ja mitä työnantajat huomioivat sitä katsoessaan.

Toivon, että opinnäytetyöstäni olisi hyötyä opiskelijoille ja aiheesta ylipäättään kiinnostuneille. Nykyään on niin helppoa laittaa materiaalia nettiin ja jakaa sitä muiden kanssa. Ei ole siis kyse siitä, että tekijöillä olisi vaikeuksia saada kuvansa nettiin tai ymmärtämään miten omaa portfolioa hallitaan. Oikeiden työnäytteiden valitseminen ja karsiminen, showreelin sisällön päättäminen ym. ovat syitä, jotka hidastavat portfolion tekoa. Vika voi olla myös siinä, että portfolion tekijä ei ole kerännyt tai säilyttänyt tarpeeksi materiaalia. Tai sitten voi tuntua, että materiaali ei ole tarpeeksi hyvää.

Opiskelijoille järjestetään kyllä portfoliokursseja, mutta niissä yleensä opetetaan miten esimerkiksi taitto-ohjelmia käytetään. Opiskelijat saavat harvoin tietää, mitä juuri 3D-grafiikan ja animaation opiskelijan kuuluisi laittaa portfolioon. Opettajat antavat neuvoja silloin tällöin, mutta olisi hyvä tarjota opiskelijoille opas portfolion tekoon. Minun opinnäytetyöni lukeminen voi tuntua monelle opiskelijalle tylsältä, varsinkin jos on vasta alkanut opiskella. Siitä sainkin idean, että tärkeimmät vinkkini portfolion ja showreelin tekoon voisi liittää yhteen ja tehdä graafisen mini-oppaan, joka olisi jatkossa opiskelijoiden käytettävissä.

Viime vuosina 3D-grafiikan ja animaation ala on kasvanut huimaa vauhtia Suomessa. Uskon, että kilpailun kovetessa portfolioilla ja työnäytteillä tulee olemaan tulevaisuudessa entistäkin suurempi merkitys työnhaussa. Alan tulevaisuutta Suomessa voisi verrata sen nykytilaan Keski-Euroopassa missä 3D-grafiikan ja animaation alan työntekijän digitaalinen portfolio on kaikki kaikessa.

Työni tarkoitus oli tehdä selkeä opas digitaalisen portfolion teosta yleisellä tasolla ja antaa ohjeita 3D-tyonäytteiden esittelyyn. Koen, että onnistuin keräämään ajankohtaista tietoa portfolion teosta työnantajilta liittyen työnäytteiden valitsemiseen ja niiden esittelyyn. Vaikka työssäni ei kerrota oman nettiportfolion teosta tai teknisistä asioista, uskon, että saamistani tiedoista on hyötyä. Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen lopputulokseen.

Lähteet

Baron, Cynthia L. 2010. Designing a Digital Portfolio, Second Edition. Yhdysvallat: New Riders Publishing

Computer Arts 2011a. Showreels... A dummy's guide. [Verkkodokumentti]
<http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/showreels..._a_dummys_guide>
(luettu 21.4.2011)

Computer Arts 2011b. The Ultimate Portfolio. [Verkkodokumentti]
<http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/the_ultimate_portfolio>
(luettu 3.7.2011)

Darkin, Christian 2006. Stunning showreels. Computer Arts. [Verkkodokumentti]
<http://www.computerarts.co.uk/__data/assets/pdf_file/575950/cap84_tut_reel.pdf>
(luettu 4.5.2011)

Hirsjärvi, Sirkka, Pirkko, Remes & Paula Sajavaara 2007. Tutki ja kirjoita. Suomi: Tammi

Johnstone, J.J 2007. Cut a showreel. Dom Hall: Computer Arts Projects 103. Iso-Britannia: Future plc, 91-97.

Keller, Maura 2010. Design Matters: Portfolios 01: An Essential Primer for Today's Competitive Market. Yhdysvallat: Rockport Publishers

Linton, Harold 1996. Portfolio Design. Yhdysvallat: W. W. Norton & Company Inc.

Thompson, Pamela Kleibrink 1.5.2000. The Career Coach: Demo Reel DOs and DON'Ts. [Verkkodokumentti] <<http://www.awn.com/articles/career/career-coach-demo-reel-dos-and-donts>> (luettu 21.4.2011)

Tolonen, Jani 2011. Beings of Mind : 3D Character Reel. Opinnäytetyö. Kuopio: Savonia-ammattikorkeakoulu, Viestinnän Koulutusohjelma.
<https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/27140/Jani_Tolonen.pdf?sequence=1> (luettu 21.4.2011)

Haastattelut

Lindberg-Soininen, Sini 2011. Tuotantopäällikkö. Anima Vitae. Haastattelu: 20.7.2011

Hakala, Mari 2011. Tuottaja. Undo. Haastattelu: 23.9.2011

Hakkola, Ilmari 2011. Head of Audio. Rovio. Haastattelu: 7.10.2011

Harra, Iiro 2011. Creative Director. Undo. Haastattelu: 23.9.2011

Kuvalähteet

Kuva 4. Aaltonen, Mikko 2010. Mikko Aaltosen nettiportfoliossa on animaatiotyönäyte, missä nähdään hahmon kävelevän, hyppäävän, nostamassa raskaan esineen ja juoksevan. <<http://mikkoaaltonen.org>>

Kuva 5. Miras, Ricard 2009. Ricard Miraksen tekemä rigi TeddyPod-hahmolle. <<http://www.ricardmiras.com/TeddyPodSetup.html>>

Kuva 6. Kreinin, Igor 2011. Igor Kreinin on tehnyt videon, missä näkyy, miten hän etenee mallintaessaan kameleontin päätä. <<http://www.kreinin.com/blog/showreel-and-videos>>

Kuva 7. Schneider, Marek 2005. Rigaaja Marek Schneider näyttää showreelissään, miten hahmon kasvot liikkuvat luiden mukaan. Samalla nähdään kasvojen geometria. <[http://www.projectmessiah.com/x6/vids/gallery/DemoReel_Marek_Schneider_2005.m ov](http://www.projectmessiah.com/x6/vids/gallery/DemoReel_Marek_Schneider_2005.mov)>

Kuva 8. Enges, Iiro 2011. Kuva Iiro Engeksen showreelistä. Tässä hän mainitsee teoksen nimen ja työroolinsa. <<http://engesia.com>>

Kuva 9. Foster, Henry 2011. Henry Fosterin portfolion erikoinen ulkoasu. <www.toadstorm.com>

Kuva 10. Radsby, Christoffer 2011. Christoffer Radsbyn nettiportfolio. <www.christofferradsby.com/portfolio>

Hyödyllisiä linkkejä

www.3dolphin.fi - Suomalainen sivusto digitaalisten kuvien tekijöille.

www.behance.net – Globaali sivusto luovan alan tekijöille, jossa voi rakentaa oman online-portfolion.

www.freesound.org – Verkkosivu josta voi ladata ilmaiseksi muiden käyttäjien musiikkia tai äänitteitä.

www.cgsociety.org - Maailmanlaajuinen organisaatio digitaalisten kuvien tekijöille. Sivuston kautta on mahdollista tehdä oma portfolio.

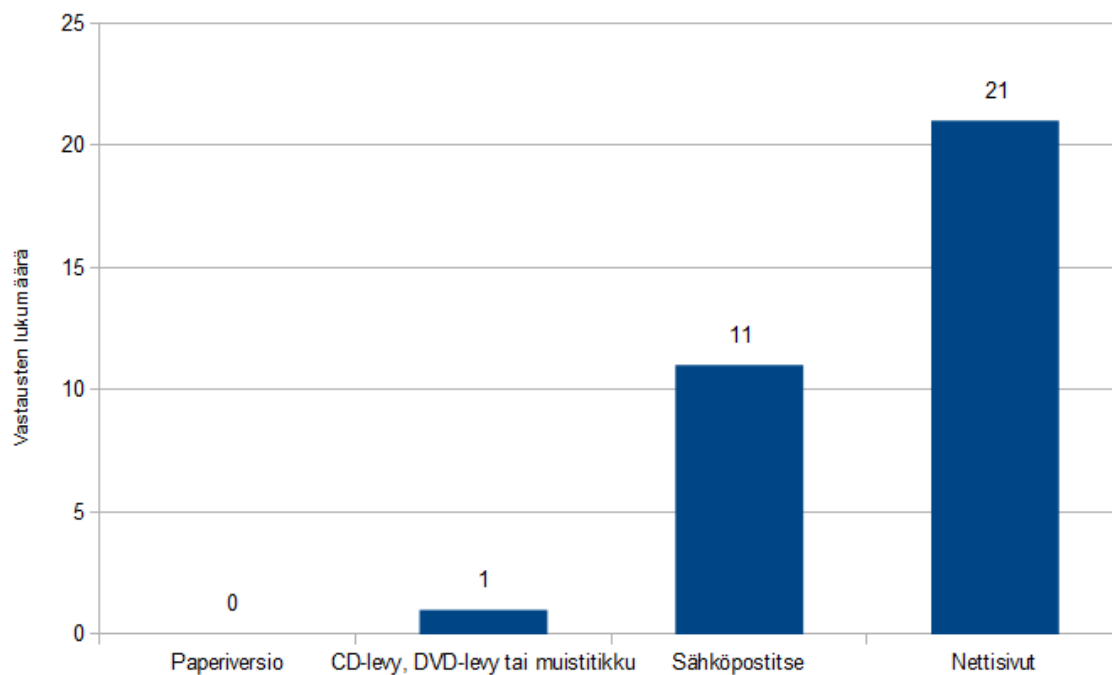
www.deviantart.com - Laaja online-galleriayhteisö, johon voi laittaa omia kuvia, animaatioita, maalauksia ym.

www.vimeo.com – YouTubea uudempi videopalvelu, mihin voi lisätä omia videoita.

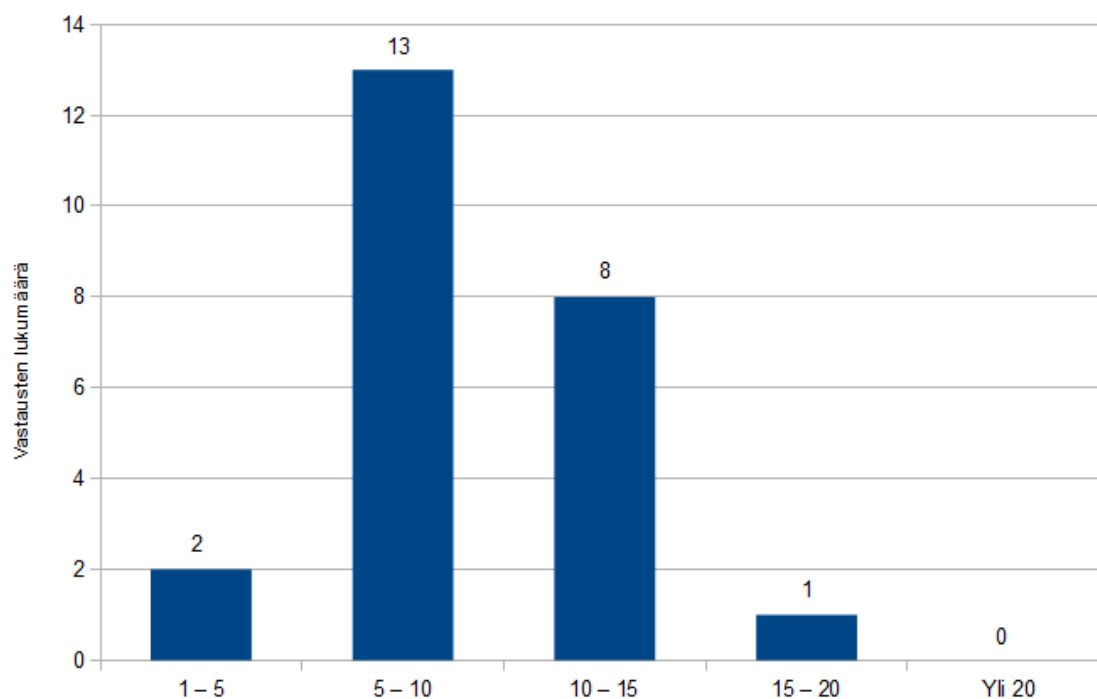
www.youtube.com - Googlen omistama videopalvelu, mihin voi lisätä omia videoita.

Kyselylomake

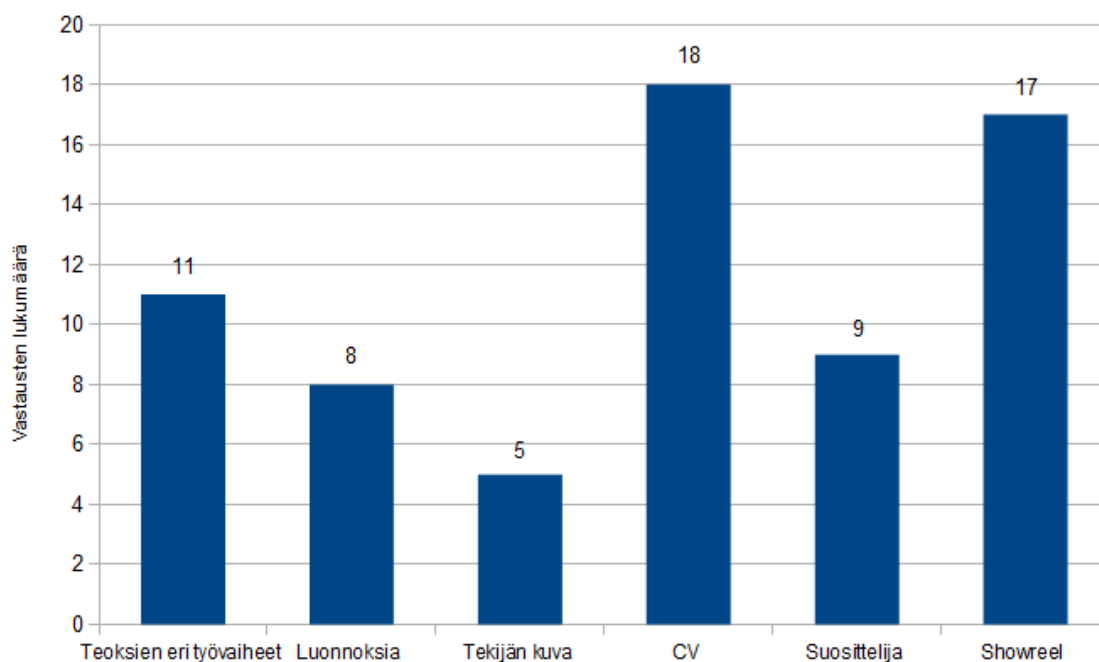
1. Missä muodossa vastaanotatte mieluiten portfolioon?



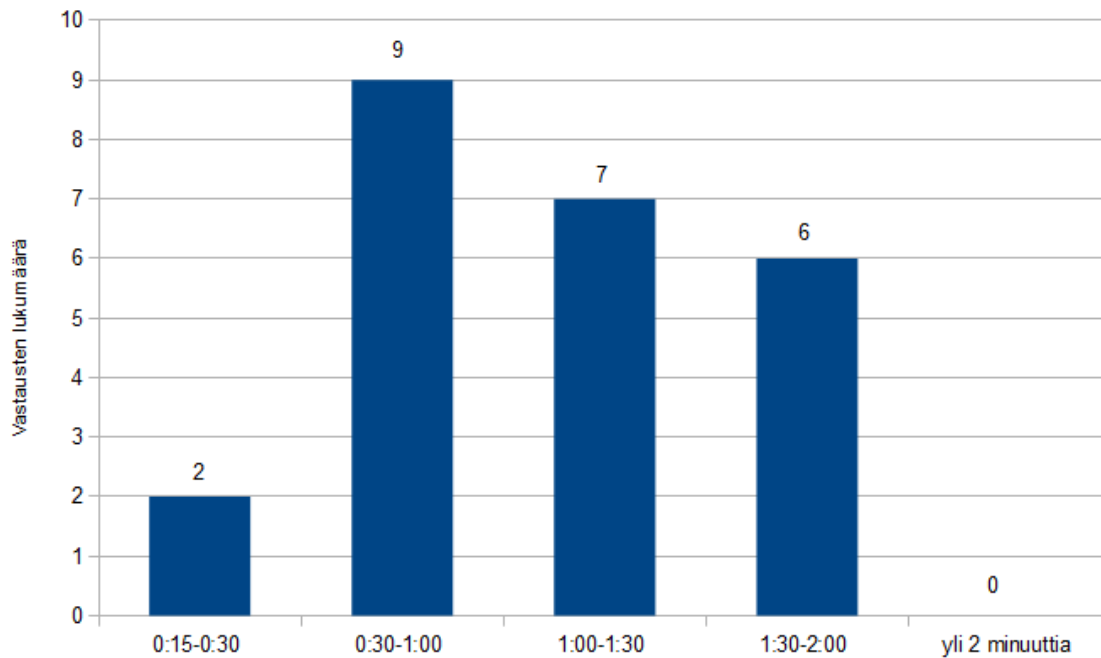
2. Montako työnäytettä tulisi mielestänne olla portfolioissa?



3. Mitä muuta pitäisi portfolioista löytyä työnäytteiden lisäksi?



4. Mikä on mielestänne sopiva pituus showreelille?



5. Mitä ominaisuutta arvostatte eniten hakijan portfoliotöissä?

